Año III Número 23 - 350 PTAS

TODO SEGA

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS SEGA

Calidad en CD
SNATCHER
STARBLADE

MD 32X:
¡Knuckles va por libre!

RISTAR
Una nueva estrella para tu consola

Guías de juego para:
EARTHWORM JIM
MICKEY MANIA
EL REY LEÓN

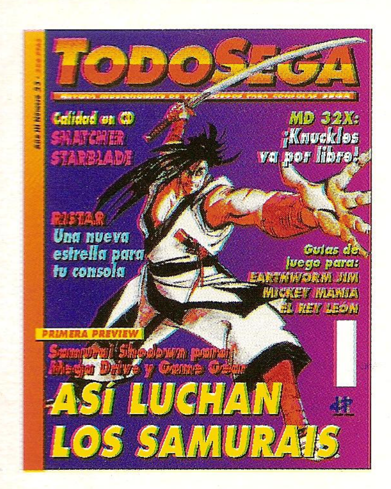
PRIMERA PREVIEW
Samurai Shodown para Mega Drive y Game Gear

ASÍ LUCHAN LOS SAMURAIS





Nº 23. Año 3. Febrero 1995



sumario

Edita: HOBBY PRESS,S.A.

Presidente: María Andrino. **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez - Centurión. **Subdirectores Generales:** Domingo Gómez, Amalio Gómez. **Director:** Amalio Gómez. **Directora de Arte:** Susana Lurguie. **Jefe de Sección:** Oscar del Moral. **Redacción:** Roberto Lorente, José C. Romero (Traducciones). **Diseño y Autoedición:** Abel Vaquero, Juan Lurguie. Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha. **Fotografía:** Pablo Abollado. **Colaboradores:** José Antonio Gallego, Javier Castellote. **Directora Comercial:** Mamen Perera. **Coordinación de Producción:** Lola Blanco. **Director de Administración:** José Angel Jiménez. **Departamento de Circulación:** Paulino Blanco. **Departamento de Suscripciones:** Cristina del Río, M.del Mar Calzada. **Redacción, Administración y Publicidad:** C/ De los Ciruelos nº 4. 28700. San Sebastián de los Reyes (Madrid). España Tel: 654 81 99 / Fax: 654 86 92. **Pedidos y Suscripciones:** Tel.: (91) 654 84 19 / (91) 654 72 18. **Distribución:** HOBBY PRESS S.A. San Sebastían De los Reyes (Madrid). Tel.: (91) 654 81 99. **Transporte:** BOYACA. Tlf: (91) 747 88 00. **Imprime:** ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid. España. **Depósito Legal:** M-2108- 1993

Esta revista se imprime en Papel Ecológico blanqueado sin cloro.

Larga vida a los 16 bits

El reciente C.E.S. de Las Vegas (Consumer Electronics Show) ha supuesto una auténtica sorpresa para todo el mundo consolero: ninguno de los avanzados sistemas de 32 bits que ya existen en Japón (léase SegaSaturn o Playstation) ha sido presentado oficialmente de cara al mercado americano y europeo.

La lectura que debemos hacer de este hecho es que el presente -y el futuro más inmediato- de las consolas, aún se escribe en 16 bits, -excepción hecha de la incursión en la tecnología futura que ha supuesto la MD 32X-, y la realidad es que los sistemas venideros tendrán que demostrar que van a ser capaces de desbancar de un plumazo a las máquinas líderes del mercado actual. No les va a resultar nada sencillo.

Pero como en TodoSega no queremos perder el tren del futuro, empezaremos a tratar a la próxima máquina de Sega con toda la atención que se merece: por ello abrimos este mes una nueva sección, -Planeta Saturno-, en la que os mantendremos informados sobre todos los acontecimientos que se produzcan en relación a la primera incursión seria de esta compañía japonesa en el apasionante mundo del multimedia.

Pero, eso sí, tranquilos, que a pesar de ello los auténticos protagonistas de nuestra revista van a seguir siendo nuestras consolas de siempre: Mega Drive, Master System, Game Gear, Mega CD y MD 32X. Y por mucho tiempo.

Con estas consignas TodoSega afronta un nuevo año, dejando atrás un 94 en el que las consolas "tradicionales" se han vuelto a vender bien, y MD 32X ha sido un rotundo éxito de ventas.

En resumen, que aún hay mucho futuro por delante para todos y cada uno de los miembros de la familia Sega, que, por otra parte, no deja de crecer día a día...



Enviad vuestras cartas a:"Buzón Todosega". Hobby Press, C/ de los Ciruelos, 4. 28.700, San Sebastián de los Reyes. MADRID

Ofreciendo ideas

Escribo para recalcar algunos de los puntos que ya han pasado por esta sección y para ofrecer alguna que otra idea:

1.- Esta vez no me puedo quejar del número de páginas de la revista, ya que últimamente está subiendo como la espuma. Pero espero que no suba de precio como Hobby Consolas.

2.- No comprendo como puntuáis a «Sonic 3» con un 97% diferenciándose de «Sonic y Knuckles» por un 6%. Este último es bastanteorginal y además ofrece nuevos alicientes a Sonic 3, y por cierto bastante interesantes.

3.- Y por útimo, ya que cada mes sube considerablemente el número de páginas, propongo que hagáis una sección como "Tribuna abierta" de Hobby Consolas, sería el no va más. Desde quí os felicito por vuestro maravilloso trabajo.

✉ Carlos Díaz Granado. Esplugues de Llobregat (Barcelona).

La televisión y los videojuegos

El otro día vi, en una de las televisiones privadas, un programa que me pareció deleznable. En él, una supuesta periodista se dedicaba a poner el dedo en la llaga sobre un tema tan desconocido para ella como son los videojuegos. Gracias al testimonio de un supuesto aficionado a los videojuegos (tal persona se encontraba enferma y no precisamente porque los videojuegos le hubieran hecho mal, además, hay que reconocer que cualquier cosa en grandes cantidades acab siendo nefasta para la salud) nos ponían a todos los jugones de vuelta y media.

Considero que ya estamos hartos de tanta censura y tanta incompresión por parte de todos nuestro padres, como para que encima ahora tengamos que oir semejantes tonterías de una persona cuya ignorancia sobre las consolas es tan grande. Creo que alguien debería hacer algo sobre este tema, y vosotros, como parte muy importante de la prensa especializada deberíais pronunciaros contra estas prácticas antiéticas por parte de una compañera de profesión como es esta persona que dirige el programa de televisión.

✉ Antonio López, Ponferrada, León.

Falta de originalidad

Estamos acostumbrados a asistir asombrados a la llegada de nuevos juegos, que superan en gráficos y sonido a todo lo visto anteriormente. Pero ¿dónde está la originalidad que caracterizaba a aquellos programadores de hace unos cuantos años?. Ello eran capaces de que nos pasáramos horas y horas jugando delante del televisor con un cartucho que sólo tenía 4 megas. Actualmente, la falta de jugabilidad y originalidad se suple a base de golpe de mega. Y esto lleva a que los precios estén a un nivel desorbitado. Pero lo peor no es eso, sino que dentro de muy poco van a llegar las nuevas consolas y probablemente nos encontremos con la repetición del mismo fenómeno. En fin, espero que alguien tenga en cuenta esta pequeña carta y tome "cartas" en el asunto, nunca mejor dicho.

Paloma Díaz Bassat, Granollers (Barcelona).

Lanzamientos mundiales

¿Por qué no es posible que las compañías comercializen sus productos en todo el mundo?. No entiendo que haya juegos que nunca vayan a ver la luz en nuestro país y resulta que en el extranjero son verdaderos números uno de ventas. Hablemos por ejemplo de «Landstalker», parece un cartucho próscrito por Sega aquí, llevo más de seis meses esperando ver en vuestras páginas una noticia acerca de su lanzamiento, pero no llega. En cuanto al Mega CD, mejor no hablar, resulta que en el extranjero ya disponen de títulos como «True Lies», «Links», «Out of this World», etc. ¿Qué ocurre?, ¿cuál es el problema?. Sinceramente, no entiendo la política de las distribuidoras. Y lo mejor es que mientras tanto las importaciones paralelas no paran.

✉ Albert Sants, Madrid.

Nota de la redacción

Hemos recibido muchas y variadas cartas quejándodoos sobre el contenido de la revista, además de dándonos ideas para nuevas secciones. No penséis que han caído en el olvido, todas ellas han sido tenidas en consideración y tendrán su respuesta en nuestras páginas a lo largo de los próximos meses.

En cuanto a las desapariciones de secciones, éstas no son tales, volverán a estar aquí muy pronto. Por lo demás, queremos que estas páginas del buzón sirvan para que expreséis vuestras opiniones, así que para el próximo número os pronemos un tema de discusión: "¿Son los videojuegos tan peligrosos como los pintan?".

Redacción, TodoSega

La Polémica:

Publicidad: La justa

Me parece que no hacen falta campañas publicitarias, porque los juegos Sega son tan buenos ya de por sí que se venden solos. Pero aún así hay gente que no compra revistas de videojuegos, y de este modo pueden enterarse de que esos videojuegos existen. Me parecen unos anuncios locos y divertidos.

Aunque tarde, también quisiera opinar sobre el tema del mes pasado: Quien juega a videojuegos no tiene porqué ser un viciado, como me llamaron a mí por tener una consola ciertas personas de mi grupo de confirmación, empezando por el que nos da clase. Si yo tengo consola es para jugar en mis ratos libres. y no para pasarme todas las horas del día jugando con ella. Además, lo mismo ocurre con la televisión.

✉ María de los Angeles Rojo Mira, Elche (Alicante).

Influencia nula

Cuando compro un cartucho primero miro en la revista cuál está bien, luego miro cuánto dinero tengo, y si éste me llega me lo compro. Lo que quiero decir es que no voy a mirar los juegos que tienen expuestos y anunciados, voy con un cartucho o juego ya pensado, «no es oro todo lo que reluce».

✉ Xabier Ortega Ramiro, Vizcaya.

Opinión seria

En absoluto, la publicidad tiende a presentrar el producto como el mejor del mercado, lo cual ha producido mucho desilusión al comprador al ver la discrepancia entre lo visto y lo jugado, que es lo que cuenta. Vivimos en unos tiempos en que el número de jugadores de consolas ha descendido mucho, quedando los buenos y selectos jugadores. El propósito de la publicidad es ganar la batalla de la competencia sin mirar en absoluto el bienestar del comprador. Entonces, sin más dilación, recomiendo que antes de comprar, busque, compare, «juegue» y si encuentra algo mejor, cómprelo.

✉ David Padilla Collado, Jaén.

Influencia de la publicidad

La publicidad influye muchísimo a la hora de comprar cualquier producto sea lo que sea, alimentos, un coche o lo que actualmente nos interesa, un videojuego. La televisión nos inunda con campañas publicitarias de los juegos y productos nuevos que han salido al mercado, pero es que si no hiciesen esto, bajarían enormente las ventas. Con una buena campaña publicitaria se aumentan las ventas, sólo hay que mirar las listas de los más vendidos para comprobar que es así, salvo honrosas excepciones («Earthworm Jim»), pero aquí es donde entráis vosotros y cualquier otra revista del ramo juego. Eso me pasa a mí y creo que a muchos consoleros, ya que nadie se puede arriesgar a gastarse 10.000 pesetas en la compra de un juego y que éste no sea todo lo bueno que esperabas.

✉ Manuel Vázquez Martínez, Ubeda (Jaén).

Los rezagados del mes pasado

Basta de intolerancia

Primero deciros que no soy un consolero, al menos en el sentido estricto de la palabra. Tengo 47 años y me he introducido en los videojuegos a través de mi hija Silvia de 12 años. Desde entonces he conseguido acercarme mucho más a ella, a través de sus juegos. Compartimos las dificultades de los cartuchos y entre los dos vamos resolviendo los problemas y hasta conseguimos acabar algunos (léase plataformas). En otros no hay un final (deportivos), pero sí hay una lucha por superarse.

Creo que los adultos no comprenden generalmente a los jóvenes ni en sus aficiones ni en sus diversas formas de comportarse en la vida. Esto ocurre por ignorancia y por egoismo. Los videojuegos son a mi parecer, una forma mucha más sana de pasar el tiempo que ver la TV tumbado en el sofá con la copa en una mano y el cigarro en la otra.

El videojuego es interactivo. Puedes participar de lo que ocurre en la pantalla y los comentarios con los amigos son para resolver problemas y avanzar en la solución de los mismos. Éstos despiertan más la mente que los "Reality Show's", las películas y en algunos casos incluso más que algunas aburridas clases del colegio en las que cuesta despertar el interés de los alumnos. Yo estoy muy agradecido a mi hija de todas las cosas que me enseña, sea de este tema o de otro, y doy mi voto para que la gente no opine de algo sin antes conocerlo. Por cierto, antes de terminar quiero decir que estoy en contra de las adicciones, sean del tipo que sean. Las exageraciones son siempre malas.

✉ Francisco Torras, Barcelona.

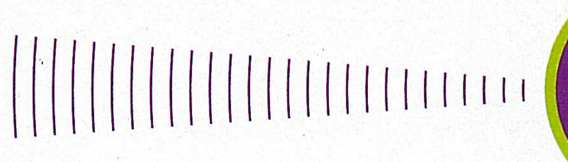
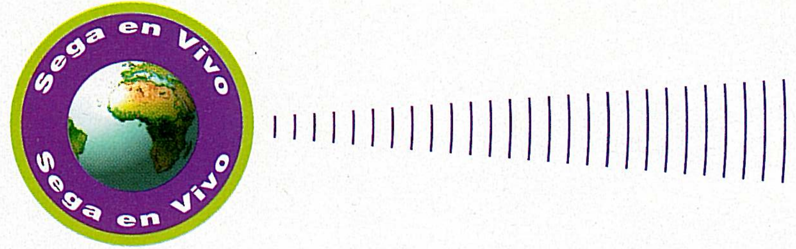
Una opinión justa

Estoy completamente de acuerdo con las afirmaciones de Antonio López, en el pasado número de TodoSega, ya que un caso concreto de adicción a los videojuegos no representa al gran número de personas que utilizamos este sistema de diversión...

...Resumiendo, y para acabar, llego a la conclusión de que los videojuegos son peligrosos para aquellas personas que por su nula administración en cuanto a horas se refiere, se exceden; mientras tanto, el resto debemos callarnos ante las órdenes de nuestros padres cuando nos excedemos un poco.

✉ Ignacio Bordera Ferrero, Onteniente (Valencia).

La Polémica del mes: "¿Están relacionadas la potencia de las consolas y la diversión que ofrecen?"

Próximamente en Mega Drive
BRETT HULL

La estrella más famosa del Hockey americano, Brett Hull, va a apadrinar próximamente un cartucho de la compañía Accolade, dentro de la línea Sports de la conocida compañía estadounidense. Con este nuevo juego podréis revivir en vuestra Mega Drive las sensaciones del deporte del hielo. Sin embargo, desconocemos si llegará aquí.

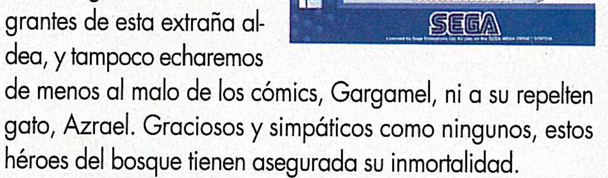
Acción estelar
X-PERTS

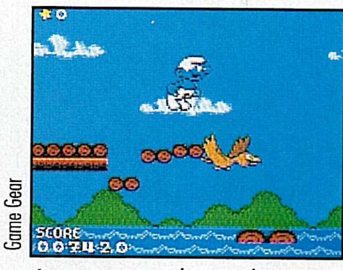


Anunciado en el CES por Sega, X-Perts ofrecerá gráficos realizados en estaciones Silicon Graphics en un cartucho de 24 Megas con batería. En cuanto a la historia, gira alrededor de unas armas robot que han caido en manos de los malos. La misión será evitar el confrontamiento nuclear.

Pequeños enanitos azules para Mega Drive y Game Gear
¡VAMOS A PITUFAR UNA PITUFA!

Tendremos que esperar un par de meses, pero Los Pitufos invadirán nuestras consolas en un particular asalto que incluye hasta una versión de Mega CD. Programados por Infogrames, las diferentes versiones serán concebidas como juegos de plataformas. En ellos, no faltará ninguno de los integrantes de esta extraña aldea, y tampoco echaremos de menos al malo de los cómics, Gargamel, ni a su repelten gato, Azrael. Graciosos y simpáticos como ningunos, estos héroes del bosque tienen asegurada su inmortalidad.




Game Gear

La versión portátil será todo un derroche de color y diversión.


Game Gear


Master System

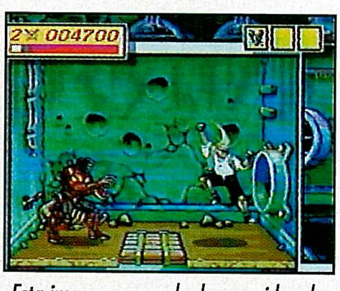

Mega Drive


Mega Drive

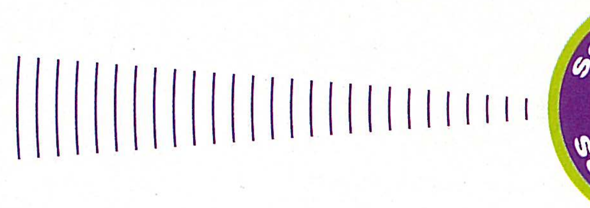
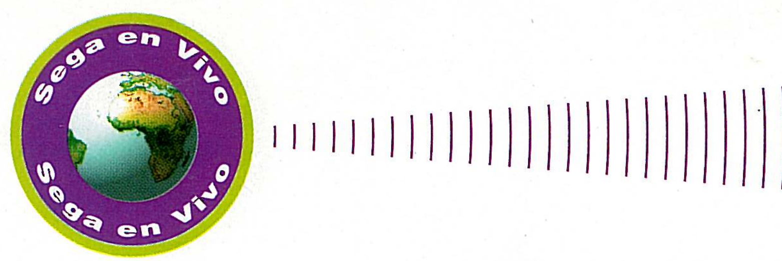
Un cartucho de cómic
COMIX ZONE

Ha sido unba de las estrellas del stand de Sega en el reciente Consumer Electronic Show (CES) de Las Vegas. Será un arcade con una trama y un desarrollo en pantalla muy novedoso y original, a la par que extraño. El juego está ambientado en viñetas de cómic, que el dibujante va trazando a medida que dirigimos las acciones del personaje por pantalla. Todo ello adornado con una música también de cómic y unos efectos de sonido que sacarán verdadero partido de la potencia de Mega Drive. Disponible en los Estados Unidos en primavera, ofrecerá 24 megas de sorprendente acción en plan cómic.





Esta imagen os puede dar una idea de la calidad general de que gozará este fantástico cartucho de 24 megas.

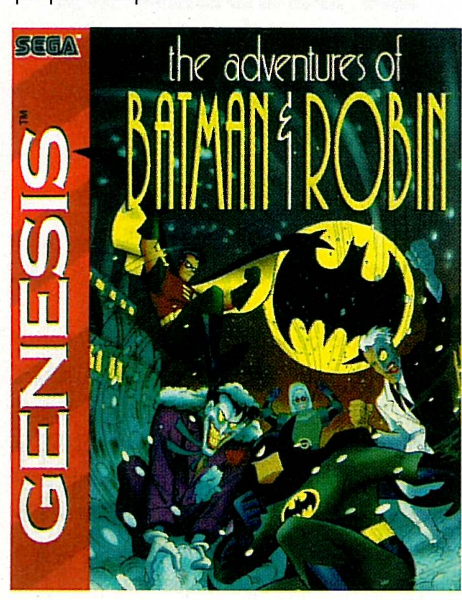
¡En exclusiva para TodoSega!
NUEVA CONSOLA SEGA DE 32 BITS

Estamos en disposición de anunciaros lo que será otra de las bombas Sega para este año, su nombre clave es Neptuno y realmente unirá en una misma unidad la Mega Drive y MD 32X, eliminando el problema de cables dobles, fuentes de alimentación dobles y como más importante, el espacio. Anunciada con un precio de alrededor de 200$ (unas 28.000 pesetas al cambio) estará disponible a partir del próximo verano. Seguirá siendo compatible con toda la gama de cartuchos para Mega Drive y MD 32X, además de permitir su conexión con el Mega CD.

En otro orden de cosas, parece que Sega ha desestimado el lanzamiento de una Mega Drive portátil en color, debido a su alto coste de fabricación.

Las aventuras de Batman & Robin PARA 16 BITS

Efectivamente, Batman será la estrella de este cartucho, basado en las aventuras de este héroe del cómic, la televisión y el cine. Lleno de acción y mostrando unos gráficos de quitar el hipo, con esos efectos tan extraños tipo «Probotector» que tanto nos gustan a todos, llegará dentro de muy poquito tiempo.



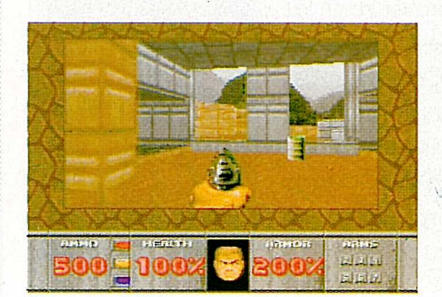
¡Trucos para la versión MD 32X!
DOOM

Ya tenemos los primeros trucos para el «Doom» de MD 32X. Atentos porque estos trucos prometen. Para que funcionen, es imprescindible disponer de un pada de seis botones:

- Invulnerabilidad:
pausad el juego y pulsad X, Z, Mode y Arriba simultáneamente.

- Llaves y munición:
pausad el juego y pulsad A, C, Mode y arriba.

Ambos trucos funcionan, así que no desesperéis e intentadlo varias veces si no conseguís verlos.



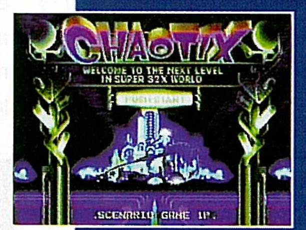
SEGA FLASHES

"VIRTUA RACING: SATURN"

Con ocasión de lreciente show de Las Vegas, Time Warner puso en conocimiento de la prensa especializada su intención de comercializar un «Virtua Racing» para Saturn, del que aquí mismo os podemos ofrecer una bella imagen. Su fecha de lanzamiento está aún sin fijar.



"CHAOTIX"



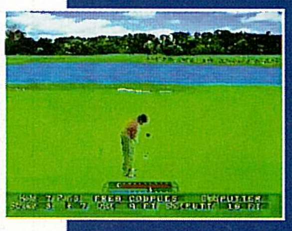
Finalmente, éste y «Knuckles Ringstar» será el nombre del cartucho que os ofrecemos en preview a partir de la página 24. El juegoha sido realizado utilizando estaciones de trabajo Silicon Graphics, y se dice que es la respuesta de Sega al «Donkey Kong Country», ¿será o no será así?

"X-MEN 2"

Sega ya tiene lista la secuela de uno de los ´títulos con más solera de Mega Drive. «X-Men 2» volverá a traernos a la 16 bits todos los personajes de la mundialmente conocida Patrulla X. Recordad que sus protagonistas proceden de los comics de la reconocida casa americana Marvel.



"FRED COUPLES"

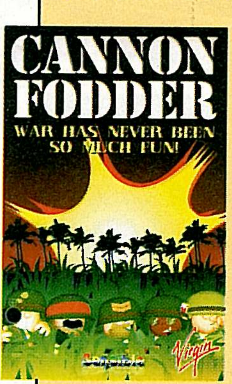


Sega está dispuesta a plantar cara en el frente MD 32X y ya ha anunciado la disponibilidad casi inmediata de «Fred Couples Golf». Este deportivo cartucho de Golf os ofrecerá 24 megas y una batería para que podáis grabar vuestras partidas. Y todo ello con la calidad de MD 32X.



Se retrasa
CANNON FODDER EN MARZO

A pesar de haberlos anunciado como novedad este mes, el lanzamiento de «Cannon Fodder» Mega Drive ha sido retrasado, concretamente se espera su comercialización para el mes de Marzo. Recordad que os hablamos de un cartucho de 16 megas de estrategia y acción a cargo de unos hombrecillos más bien brutotes.



Salta del ordenador a MD 32X
ALONE IN THE DARK 2

La secuela del clásico de ordenador, «Alon in the Dark», va a ser programada para MD 32X. Los aficionados a ambas máquinas de entretenimiento estamos de suerte puesto que «Alone in the Dark 2» es todo un juegazo. Interplay ha licenciado los derechos del producto para consola y nos ofrecerá en breve esta fascinante aventura gráfica. El personaje protagonista, de nombre Edward Carnby, tendrá que vérselas con todo tipo de enemigos en un curioso y gigantesco barco pirata. Los personajes y objetos de la pantalla serán confeccionados a bas e de polígonos, y mapeado de texturas para los fondos de los diferentes escenarios. La música será el punto más importante, con unas melodías y sonidos que contribuirán a crear atmósfera de misterio.

ALONE IN THE DARK 2™







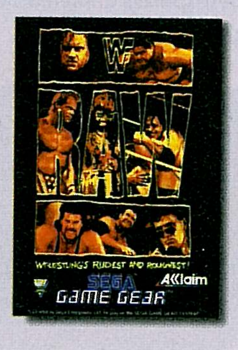
Versión especial para Game Gear
FATAL FURY SPECIAL

Para los que se quejan de que Sega no tiene novedades para Game Gear, este mes están que tiran la casa por la ventana. Primero fue el anuncio de «Samurai Shodown» -que podéis observar en la página 23- para la pequeña y colorista portátil de Sega, y ahora os confirmamos la salida al mercado de «Fatal Fury Special», también para la pequeña de Sega. Todos los luchadores estarán incluidos en una versión que sorprenderá por su fidelidad al original. Y todo esto será dentro de muy poco, es más, ¡en un par de semanas!



WWF RAW
WRESTLING PORTÁTIL

Los aficionados a la buena lucha americana ya podéis disfrutar con este nuevo cartucho de Acclaim para Game Gear, que ya se encuentra en las tiendas del sector. ¡Ocho luchadores con sus movimientos especiales y un cuadrilátero os esperan en vuestra portátil!

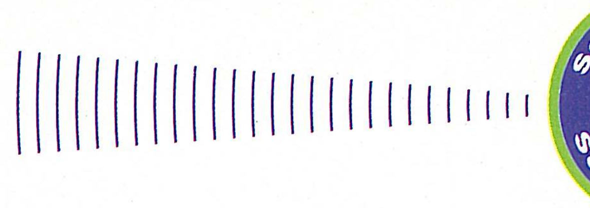
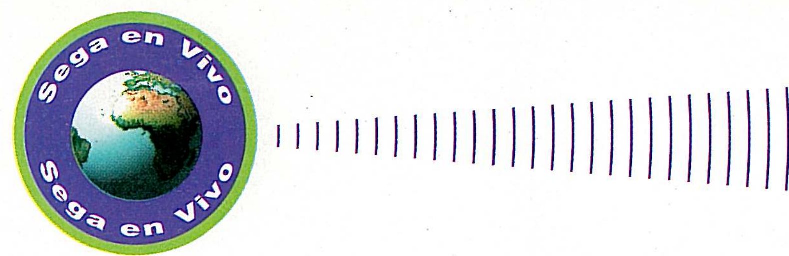


Earthworm Jim 2
LA SECUELA DE UN ÉXITO



Shiny Entertainment

El éxito de «Earthworm Jim» en nuestro páis ha sido total. Así, todos recibiréis con alegría la noticia de que este cartucho de 24 megas tendrá una secuela. Sí, Shiny Entertainment se encuentra actualmente programando un «EWJ 2». Próximamente os podremos ofrecer más información sobre un título que vovlerá a romper esquemas.

Playmates nos ofrecerá un nuevo juego de rol y aventura

CRÓNICAS MUTANTES

Mutant Chronicles está ambientado en un tiempo en el que el futuro de la raza humana es más bien dudoso. Mientrás el hombre colonizaba planetas e invadía sistemas solares, una nueva raza de alienígenas despertaba de su letargo para eliminar por completo a los humanos.
Basado en uno de los juegos de rol de más éxito en el mercado americano, este nuevo cartucho de aventuras para la 16 bits de Sega, gozará de una alta calidad gráfica para introducir al jugador en la acción.

Playmates también ha anunciado el próximo lanzamiento de «Star Trek: Deep Space Nine» para Mega Drive y un «Earthworm Jim» para Game Gear, noticia que nos sorprende y a la vez colma nuestras ansias portátiles de juego. Seguro que será una versión estupenda.

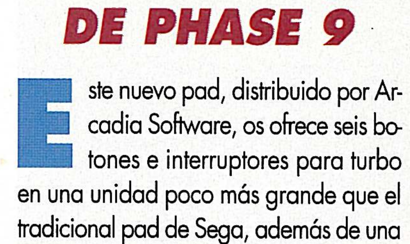
Cartucho de memoria para Mega CD

RAM CART

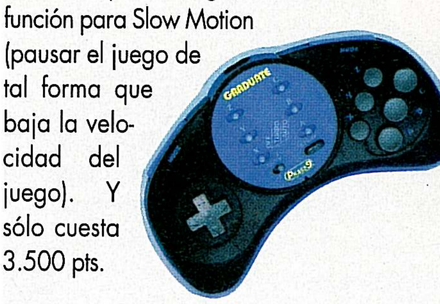
Fire es el nombre de una compañía americana que se dedica a fabricar todo tipo de accesorios para consolas, como pads o convertidores de señal. Entre otros, también fabrica un cartucho de memoria para Mega CD. Con 16 veces la memoria que posee originalmente MCD, permite grabar en èl multitud de partidas. La lástima es que aquí no llegará, salvo importación.

Pad de 6 botones con turbo

GRADUATE, DE PHASE 9



Este nuevo pad, distribuido por Arcadia Software, os ofrece seis botones e interruptores para turbo en una unidad poco más grande que el tradicional pad de Sega, además de una función para Slow Motion (pausar el juego de tal forma que baja la velocidad del juego). Y sólo cuesta 3.500 pts.



FE DE ERRORES

Desgraciadamente y por un error de transcripción, el mes pasado publicamos dos trucos incorrectos. Os pedimos disculpas por lo ocurrido y os ofrecemos la publicación correcta de ellos. El truco para «El Rey León»: dentro del menú opciones pulsad Derecha, A, A, B y Start para seleccionar fase. En cuanto a «Earthworm Jim» podéis encontrar los trucos correctos en la página 81, sección guías de juego.

SEGA FLASHES

"ROAD RUNNER"



El Correcaminos volverá próximamante a Mega Drive en una aventura de las de siempre, perseguido por su eterno enemigo, el Coyote. Este nuevo cartucho por fin permitirá jugar como cualquiera de los dos simpáticos personajes. Con una tamaño de 8 megas, todos los dibujos animados de la Warner tendrán cabida en él, a la antigua usanza.

"STELLAR ASSAULT"



Cada día se anuncian más y más juegos para MD 32X. Éste que hoy traemos a los flashes es una especie de «Silpheed» en cartucho. Acción espacial en tres dimensiones con unos gráficos de impresión. Programado por Sega, sus 24 megas darán mucho que hablar en ediciones venideras de esta revista.

"TEMPO"



El primer plataformas de 32 bits, después de Knuckles claro, estará impregnado de una música llena de ritmo y vacile. Como podéis observar por esta imagen que os ofrecemos, el colorido de sus escenarios será uno de sus puntos fuertes. El otro, os lo descubriremos próximamente en una extensa preview.

"BONKERS"



Este juego será un "must" para los usuarios de la portátil de Sega. Les esperan trece niveles de horror en una aventura protagonizada por Bonkers, un nuevo personaje Disney anteriormente visto en Mega Drive. Su lanzamiento está anunciado para el próximo mes y promete mucha, mucha acción para los más pequeños.





EL LUDOFAGO EMPEDERNIDO

Bienvenidos a la cuarta dimensión informativa, mozalbetes. A partir de ahora vais a recibir información privilegiada (de momento no os voy a dar mi número de cuenta, por si acaso), de primera mano, sobre lo que se cuece en el agitado mundo de las consolas Sega.

Para empezar, digamos que estamos ardiendo en deseos de poder echarnos unas cuantas partiditas a un simulador balompédico titulado «Total Football» para Mega Drive. Para algo más adelante, los chicos de Domark nos engancharán al pad con conversiones de la talla de «Syndicate» y «Theme Park» para Mega CD, dos auténticos monumentos a la adicción previstos para la primavera de este recién estrenado 1.995.

Algo olvidado teníamos al superagente submarino de las consolas, ¿verdad? Pues bien, sabed que US Gold ya está dando los últimos retoques a la versión para Game Gear de «James Pond 3 Operation Starfish», con las mismas cualidades que presentaba en Mega Drive. Hagámosle un hueco, pues, en nuestra portátil.

Al que, por desgracia, parece que no vamos a poder hacer un hueco, muy a nuestro pesar, es a la versión Mega CD de «Radical Rex », un delirante dinosaurio aficionado al monopatín. De momento, conformémonos con saber que en Estados Unidos está haciendo auténtico furor.

Y hablando de compacto, no podemos finalizar este repaso a la actualidad internacional sin mencionar las muy agradables sorpresas que Cyberdreams tiene reservadas a los aventureros del Mega CD. La compañía que arrasó en los formatos de ordenador con «Dark Seed» prepara una avalancha de títulos compuesta por «I Have No Mouth and I Must Scream», «Dark Seed II» y «Hunters of Ralk». De momento, no sabemos nada de fechas de lanzamiento, pero pongamos una velita a


"Total Football". Mega Drive

la Virgen para que estos productos lleguen algún día a España...

Algo más cercanos parecen los proyectos primaverales de la incombustible Core para Saturn y Mega 32X. Atentos, que aquí hay juego para rato: «Soulstar» (Mega 32X), «Scottish Open Virtual Golf» (Mega 32X), «Thunderhawk» (Mega 32X), Battlecorps 2 (Saturn) y «Shell-Shock» (Saturn). Mucha conversión y alguna que otra segunda parte acompañan al enigmático «Shell-Shoc»k en esta nueva singladura de la compañía británica. ¡Suerte!

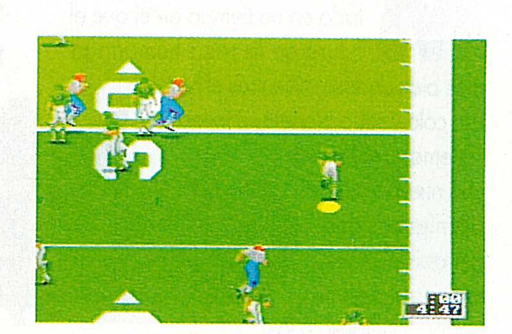
Por cierto, id ya reservando (es un decir) vuestras entradas para ir a ver la fenomenal película de Street Fighter, que se estrenó a bombo y platillo en más de 2.000 salas norteamericanas el pasado 23 de diciembre y está protagonizada por el mítico Van Damme. El filme está dirigido por Steven de Souza y distribuido por la célebre Universal Pictures.

¡Ah!, y antes de que se me olvide, mucho ojito a las novedades que en estas fechas se presentan en la feria norteamericana C.E.S., que marcarán la pauta de la nueva temporada.

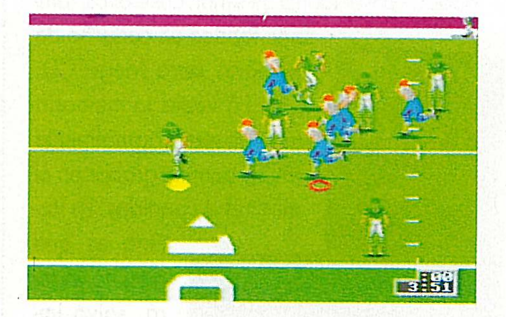
Por J.C. KID

Desde USA con ardor

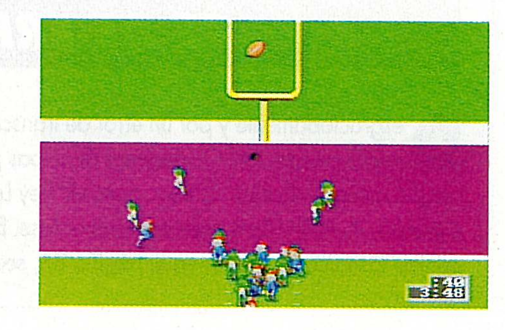
UNNECESARY ROUGHNESS



Accolade es una compañía que no se rinde fácilmente. A pesar del escaso éxito cosechado por anteriores lanzamientos deportivos (caso de «Pele» por ejemplo) su moral sigue por todo lo alto y este año parece ser el momento escogido para lavar su imagen en este difícil género. «Unnecessary Roughness» es un completo juego de fútbol americano que destaca principalmente por su potente base de datos en la que están recogidos más de 600 jugadores reales de la NHL y la NHLPA pertenecientes a los 26 equipos profesionales.



Los jugadores presentan un buen tamaño. Gracias a esto las jugadas se desarrollan de una forma clara y sin «barullos».

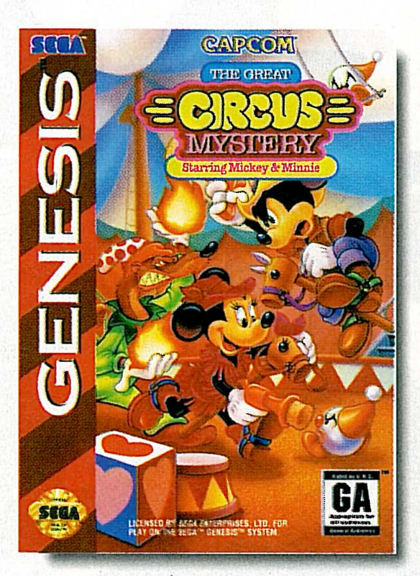


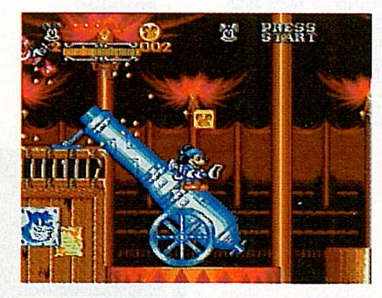
Sega en vivo

EL JUEGO DEL MES

CIRCUS MISTERY

Con bastante tiempo de retraso sobre lo anunciado, Capcom ha presentado en Estados Unidos su particular visión del fenómeno Mickey Mouse en un cartucho de nombre «Circus Mistery starring Mickey Mouse». El argumenro es muy sencillo y gira alrededor de las vicisitudes de Mickey y Minnie una vez que ambos deciden ir a pasar el día al circo. Allí, descubren que todos los artistas han desaparecido, por lo que iniciarán una intensa búsqueda, que da pie al cartucho.















1. LUNAR: ETERNAL BLUE — Mega CD
2. PHANTASY STAR IV — Mega Drive
3. PUYO PUYO — Mega Drive
4. LAGUNA SENTI — Mega Drive
5. MICROCOSM — Mega CD
6. J. LEAGUE SOCCER — Mega Drive
7. DREAM HOUSE — Mega CD
8. JOE MONTANA NFL'94 — Mega Drive
9. SONIC CD — Mega CD
10. MORTAL KOMBAT — Mega Drive



1. MADDEN' 95 — Mega Drive
2. NFL' 95 — Mega Drive
3. NBA LIVE 95 — Mega Drive
4. MORTAL KOMBAT II — Mega Drive
5. POWER RANGERS — Game Gear
6. NFL' 95 — Game Gear
7. REBEL ASSAULT — Mega CD
8. SONIC & KNUCKLES — Mega Drive
9. LOADSTAR — Mega CD
10. POWER RANGERS — Mega Drive



BASS TOURNAMENT OF CHAMPIONS

Los americanos ya no saben qué inventar para divertirse. Lo último que se les ha ocurrido ha sido programar un juego de pesca; sí, sí, ¡de pesca!. El juego ofrece 6 gigantescos lagos recogidos con una inusitada belleza utilizando unos gráficos dignos del mejor documental de Jacques Cousteau; pero repletos de cientos y cientos de peces. Para los más experimentados, también recoge todo tipo de inclemencias atmosféricas. Y eso no es todo, porque incluye una batería para grabar partidas, ¡para que la pesca no se espante!. El juego ha sido programado por American Softworks, y lo cierto es que dicen que es un cartucho de lo más relajante, pero necesita mucha paciencia.







La máquina de 32 bits del futuro

MD 32X

Un mes y medio después de ssu lanzamiento, se puede decir que MD 32X ha sido un completo y rotundo éxito, a pesar de la única disponibilidad de tres cartuchos: «Doom», «Virtua Racing Deluxe» y «Star Wars Arcade». Conozcamos el porqué.

Fuentes de Sega nos han confirmado que **el éxito de ventas de MD 32X ha sido total**. Buena prueba de ello ha sido la falta de sistemas de 32 bits durante un periodo de tiempo casi imperceptible para el público en general, pero que creó algún tipo de problemas en la estructura mundial de Sega. Para que os hagáis una pequeña idea del éxito de este nuevo sistema de 32 bits, durante su primer mes de venta, **Sega of América** consiguió distribuir la escandalosa cifra de **500.000 unidades**. Pero quizá os sorprenda aún más el hecho de que no pudo vender más por la sencilla razón de que las **cadenas de producción no podían dar abasto**. En el resto del mundo se producía también un fenómeno de parecidas características. De esta forma, Sega España no ha podido contar con el número de unidades deseadas para iniciar la venta. Sin embargo, actualmente el problema ya ha sido solventado.

Los primeros juegos

Con los cartuchos volvía a repetirse idéntica situación, encontrándose Sega con que el número de unidades vendidas ha sido superior a las expectativas creadas por los estudios de mercado. En resumen, podríamos decir **que MD 32X ha sido un rotundo éxito**, o al menos así lo han demostrado los compradores del sistema de 32 bits, que ofrece una **alta calidad,** tanto **gráfica** como **sonora**.

Ampliación de la gama

El espaldarazo definitivo para MD 32X llegará a finales de Marzo. Para esta fecha, Sega espera tener en la calle alrededor de **10 títulos**: los ya conocidos **«Doom»**, **«Virtua Racing Deluxe»** y **«Star Wars Arcade»**, y nuevos juegos como **«Cosmic Carnage»**, **«Space Harrier»**, **«Fred Couples Golf»**, **«After Burner»**, **«Metal Head»**, **«Motocros Championship»**, **«Fahhrenheit»** y posiblemente **«Knuckles Ringstar»**. Todo esto sin incluir títulos de compañías como **Electronic Arts**, **Core Design** o **Acclaim**, que ya han anunciado sus futuros juegos. Como véis, MD 32X tiene mucho **futuro** por delante.



Motocross Championship

Saltos de 32 bits de potencia

Ha sido necesario que Sega creara un hardware de 32 bits para que los aficionados al espectacular deporte del motocross vieramos satisfechas nuestras ansias de diversión.

Sega ya nos había permitido disfrutar con este deporte en su versión de recreativa, que tuvistéis ocasión de conocer hace ya un par de números en nuestra sección "The Arcade Zone" (volverá pronto, no os preocupéis). Ahora, nos sorprenderá con la versión casera de este espectacular juego, de sorprendente fidelida al original y dotado de una rapidez inusitada, nunca antes vista en consola.

El juego ofrecerá 12 circuitos que habrá que recorrer con tres motos de diferente cilindrada: 125 cc, 250 cc y 500 cc. Pero será necesario pasar primero por las categorías intermedias para poder disfrutar con la potencia y agarre a la pista de la moto de 500 cc.

Para potenciar aún más el espectáculo, Sega ha decidido introducir aspectos tan reconfortantes visualmente como los derrapes o los pequeños "toques" entre rivales en pista. El juego ofrecerá mapeado de texturas para las diferentes pistas e imágenes digitalizadas para los fondos. Éstos corresponderán a circuitos reales.

Por último, la opción para dos jugadores no ha sido olvidada y ambos podrán competir en una reñida carrera por llegar el primero. Además, para asegurar la continuidad y no quedarse atascado, el cartucho ofrecerá la posibilidad de grabar partidas mediante un sistema de passwords. Ciertamente, tendremos un cartucho de lujo.



El juego ganará muchos enteros con el modo de dos jugadores, que no pierde rapidez frente al de uno.

Como podéis observar por esta imagen, los fondos ofrecen una extraordinaria calidad. Aquí sí que están los famosos 32.768 colores simultáneos en pantalla de esa joya de la tecnología Sega llamada MD 32X. La pista ofrece mapeado de texturas y polígonos para los laterales.



Los passwords permitirán retomar la competición posteriormente, lo que será muy de agradecer.



Sega volverá a sorprendernos con otra conversión casi perfecta de recreativa.













Metal Head

Fuerzas del espacio invaden la ciudad

La última aventura de Sega es un arcade tipo Doom, con perspectiva en primera persona y cantidades ingentes de acción en un trepidante espacio urbano lleno de enemigos a batir.

Ambientado en un futuro no muy lejano, este nuevo cartucho de 24 Mb para MD 32X os pondrá los pelos de punta. Lleno de enemigos armados y mecanizados, con un aire Batletech más que evidente, vuestra misión será completar una serie de misiones en lugares tan dispares como la ciudad, los suburbios, el bosque o en una granja. El robot protagonista (que de eso ira el juego, de un robot que vosotros tendréis que dirigir) estará lleno de tecnología y armamento tan avanzado como cañones láser, metralletas, lanzadores de plasma o misiles teledirigidos. Gráficamente, el juego ha sido dotado de los últimos avances en el tema, con mapeado de texturas sobre polígonos y unos robots enemigos de un tamaño más bien grande.
A tono con los últimos lanzamientos sobre materia Virtua, Sega dotará a este juego con la capacidad para alterar el punto de vista en tres posiciones: desde el interior de la cabeza del robot, fuera del robot en una vista trasera y la última, será desde fuera también, pero con una visión aérea completa de la zona de guerra. Para complementar la acción, el juego ofrecerá unas músicas y efectos de sonido con voces digitalizadas creados por el procesador de sonido de MD 32X. Como colofón, Sega tiene previsto lanzarlo en Febrero.



Una vez entrados en batalla, tendréis que introduciros en una misteriosa fortaleza llena de enemigos y trampas. La música tendrá una importancia muy alta en este juego.

La música, con melodías llenas de ritmo y sonidos metálicos, inundará los altavoces de vuestro televisor.





En algunas de las fases será necesario contar con ayuda externa en forma de inmenso bombardero, función esta que recogerá también la versión definitiva del juego.



Gracias al sistema de puntos que Sega programará, se podrá seleccionar el sistema de armas instalado en el brazo del robot protagonista de la aventura.







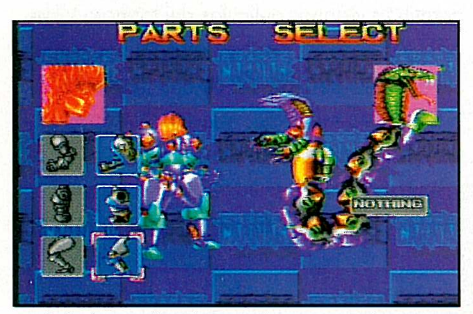
Cosmic Carnage

Fatalities en las estrellas

Cosmic Carnage tendrá el privilegio de ser el primer juego de lucha para MD 32X. Sus ocho luchadores y la existencia de fatalities serán las novedades de un cartucho con 24 megas.



Gracias a la capacidad técnica de la 32 bits de Sega, este juego mostrará unos fantásticos zooms en pantalla, del mismo estilo de los vistos en la consola Neo Geo y sus juegos de lucha. Todo ello acompañado de la correspondiente ración de colores y sonido digital. Para empezar, el juego ofrecerá posibilidad para dos jugadores, como debe ocurrir con todo buen juego de lucha, en un competidísimo modo versus de factura muy particular. Ocho luchadores ha sido la cifra elegida por Sega para conformar un plantel digno del mejor «Street Fighter». Cada uno de ellos posee su amplia gama de movimientos y golpes especiales, además de «fatalities»; sí, habéis leído bien, «fatalities». Éste será uno de los grandes atractivos que ofrecerá este super cartucho para MD 32X.



Los luchadores podrán disponer de varias armaduras o aditamentos mecánicos para cada parte de su cuerpo. Estos objetos les permitirán realizar golpes especiales.



Los fatalities recordarán mucho a todo un clásico de la lucha como es el «Mortal Kombat». Sus combinaciones de golpes os permitirán realizar todo tipo de ataques.







Mortal Kombat II

Confirmada la versión MD 32X



Las últimas noticias que nos llegan de la factoría Acclaim así lo demuestran. Parece que la programación de la versión para la 32 bits de Sega está ya muy avanzada, así que próximamente esperamos presentaros las primeras pantallas de este arcade de moda

El sistema Multimedia

El mes pasado dábamos cumplida cuenta de las posibilidades del sistema SegaSaturn para el entretenimiento; ahora llega el turno de descubrir su potencial como máquina Multimedia.



Desde un principio, desde el pimer momento de su concepción como hardware de futuro, Sega ha tenido muy claro que SegaSaturn debía ser un sistema apto para ejecutar cualquier tipo de aplicación, además de su disponibilidad para ofrecerse como máquina de juegos. Para ello, Sega ha dispuesto una serie de conectores que ahora pasamos a describir.



Arquitectura abierta

El primer conector está situado en la parte posterior de la máquina y ha sido denominado como "**Puerto de ampliación**" por la propia Sega. Básicamente, esto quiere decir que puede insertarse cualquier tipo de dispositivo, sistema o aparato que se desarrolle en un futuro para poder ampliar la capacidad de la máquina. Entre estos aparatos se encuentra el **cartucho de Vídeo Digital**, que permitiría visionar películas del formato VideoCD. Otro de los posibles dispositivos podría ser una **unidad de disco** o un **teclado**, si bien no está muy claro que sean creados para ser insertados en este puerto.

Justo debajo de la entrada de alimentación se encuentra el **conector de comunicaciones**. Por él, SegaSaturn podría comunicarse, **vía modem**, con cualquier red de tipo mundial, o quién sabe, con otra SegaSaturn para establecer un particular modo a dos consolas.

En esta nueva sección, de nombre Planeta Saturno, descubriréis las últimas noticias sobre SegaSaturn.

El software

De momento, Sega no ha anunciado la disponibilidad de ningún accesorio ni programa Multimedia, pero la máquina está dotada de base con la capacidad para ello, así que **será cuestión de esperar al futuro**.

JVC se une al juego

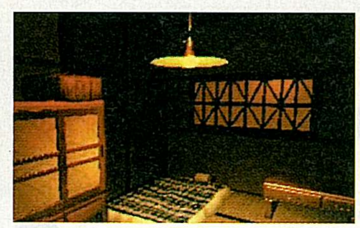
Para no incurrir en errores tipo Betamax (recordad la desparición de este excelente sistema de vídeo por la negativa de Sony a licenciarlo), Sega ha dado su permiso para que otras compañías comercializen sus Saturn. El primer ejemplo será JVC y su V-Saturn.



Yumemi Mansion

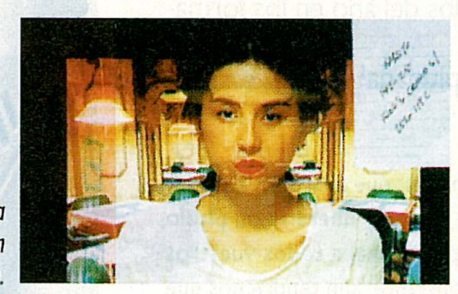
La mansión encantada

Visto anteriormente en una espectácular versión para Mega CD, Sega ha actualizado todos los gráficos, adaptándolas a la excelencia técnica de SegaSaturn. Todos los objetos de la misteriosa mansión serán renderizados y posteriormente animados para ser introducidos en un fascinante compacto.


WanChai Conection

Investigación y Cía.



Buscar pistas será la única premisa para avanzar en este detectivesco juego.

En el más puro estilo detectiveso, Sega ha anunciado un juego que ofrecerá la posibilidad de iniciarse en el complicado mundo del espionaje y las tramas políticas.

RAMPO

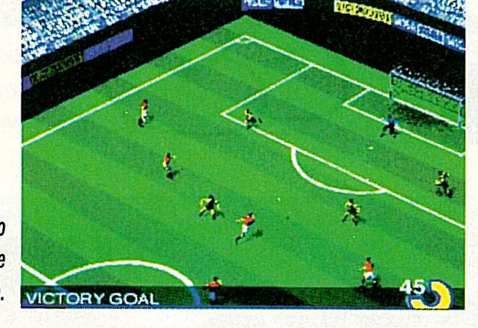
Vídeo aventura

Otro de los títulos misteriosos para SegaSaturn, del que sabemos únicamente que será una especie de aventura con imágenes de vídeo digitalizadas y mucha acción.



Total Football

El deporte, rey



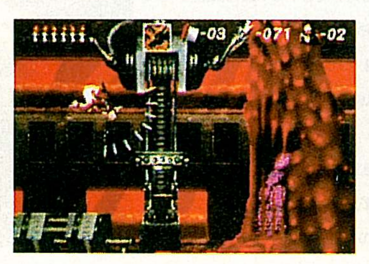
Pantalla de «Victory Goal», o «Total Football», a falta de título definitivo.

Los aficionados al buen fútbol disfrutarán de lo lindo con este juego deportivo que Sega se encuentra actualmente programando, por lo que tampoco os podemos contar gran cosa.

Shinobi X

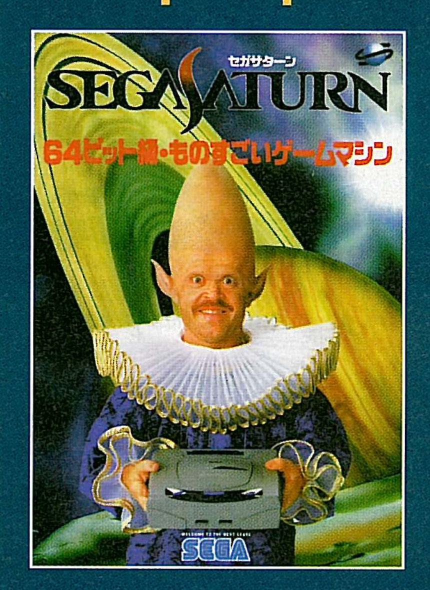
Arcade clásico

Si recordáis la saga Shinobi, no hará falta refrescaros la memoria diciéndoos que es la historia de un Ninja que debe luchar con sus enemigos en un particular beat'em up con unos gráficos de excepción y jugabilidad fuera de toda duda.




El luchador protagonista ha sido creado mediante técnicas de vídeo digital, explotando al máximo la capacidad de SegaSaturn.

El ojo nipón



Este "saturnino", "saturniano" o como gustéis denominar a este oriundo del planeta Saturno, que véis en la imagen de la parte superior es el personaje que aparece en la portada de uno de los catálogos confeccionados por Sega con ocasión del lanzamiento del sistema SegaSaturn en Japón. Toda la campaña de publicidad gira acerca de Saturno y la existencia de grandes factorías para la fabricación de la máquina en aquel planeta. Así, las cadenas de televisión japonesas han puesto en conocimiento de sus televidentes la existencia de un planeta del que Sega ha tomado la tecnología para crear SegaSaturn.

En cuanto a las ventas, el día 22 de noviembre -fecha de inicio de su comercialización- Sega vendió 200.000 unidades, cifra que no está nada mal para ser el primer día. La audiencia japonesa, sorprendida por la efectividad de la campaña de publicidad y atraída por la espectacularidad de «Virtua Fighter», respondió con creces a la llamada del futuro de Sega y adquirió la consola en grandes cantidades. Sin embargo, la ausencia de novedades puede ser muy gravosa para una máquina que tiene mucho que decir pero que necesita ser apoyada por lanzamientos.

Desde Japón, os ofreceremos más noticias el mes que viene.



Pequeños pero compactos

Los Pitufos



Infogrames ya está dispuesta a inundar las unidades compactas de nuestros Mega CD con uno de los plataformas más aclamados del año en los formatos Nintendo: Los Pitufos. ¡Vamos a pitufar la gran pitufada!

La pitufante plaga consolera va a culminar su aterrizaje en todos los formatos con un asalto en toda regla al Mega CD, gentileza de los programadores de Infogrames. El juego presenta el mismo argumento que sus versiones correspondientes de cartucho (ver la noticia de Sega en Vivo), sólo que se le han añadido algunas mejoras técnicas para justificar el soporte.
Tales como la proyección tridimensional de la espectacular fase del trineo, su resonante música digital y sus atractivas secuencias de dibujos animados, que aparecen en la introducción del juego, al liberar a un pitufo y como recompensa final a todos vuestros esfuerzos. No obstante, aún tendremos que esperar hasta marzo para poder pitufar de lo lindo en nuestros Mega CDs. Y es que los pequeños suelen ir más despacito...



Gargamel está empeñado en hacernos la partida imposible con sus incontables fechorías. ¡El muy canalla!





¡Cuidado con ese malandrín que os viene pisando los talones! No os descuidéis ni un momento en el entrampado bosque pitufo.





Un futuro horrible

Surgical Strike

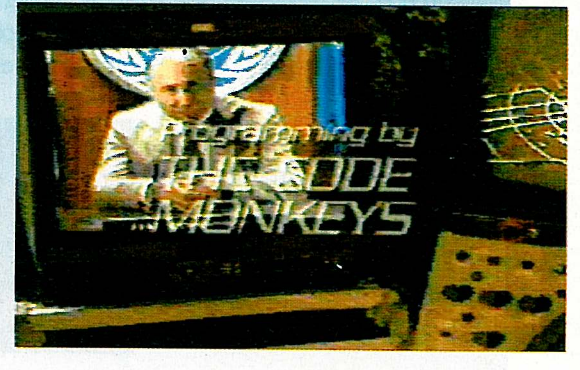






Sega vuelve a ofrecernos una nueva experiencia de vídeo interactivo con la técnica TruVideo y sonido digital.

Nos encontramos en un futuro no muy lejano, lleno de violencia y donde la única ley es la de uno mismo. A los mandos de una especie de hovercraft futurista pero con aspecto retro, debemos limpiar las calles de gamberros y resto de violentas tribus urbanas. No estamos solos, puesto que nuestros superiores siempre están listos para abroncarnos y molestar. Anunciado para Marzo, «Surgical Strike» os sorprenderá.



A estas alturas, el deseado NBA Jam CD ya está en la calle, sin embargo, no hemos podido analizarlo, pero no os preocupéis, el mes que viene os ofreceremos un estudio a fondo de las mejoras que presenta.





Un disco de baloncesto
NBA JAM

Para empezar, Acclaim ha introducido nuevos jugadores y actualizado sus animaciones incorporando nuevos mates y jugadas más acordes con la espectacularidad que un juego como este necesita. Las voces digitalizadas han sido renovadas y poseen una sorprendente claridad, además de ofrecer mayor variedad de ellas. En cuanto al resto del juego, como los menús o las opciones, sigue siendo prácticamente igual. Lo que no os podemos confirmar es si los trucos de 16 bits funcionan o no, pero ¡tiempo al tiempo!



Las animaciones han sido ligeramente mejoradas, por lo que cada jugador posee una mayor cantidad de movimientos.



El modo Turbo sigue estando presente en un compacto que va a dar mucho que hablar, además de jugar.

MICKEY MANIA
Ya en la calle

Lleva un par de semanas en los comercios de videojuegos, pero en TodoSega no nos hemos olvidado de él. Hoy, lo volvemos a tener en estas páginas para recordaros que supone una pequeña mejora frente a la versión Mega Drive puesto que las músicas están grabadas como pistas de audio convencionales en el CD; además contiene una fase más de bonus. Suficiente como para merecer un par de puntos más.

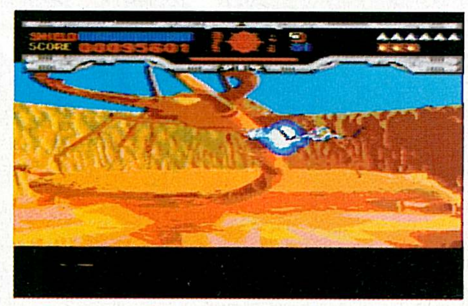
Novastorm

Un matamarcianos digital





Utilizando un interface de pantalla muy semejante al de «Microcosm», pero tecnología fractal a la hora de crear los gráficos, Psygnosis ha creado «Novastorm». Este juego para Mega CD, del que por fin os podemos mostrar unas imágenes, contiene gran cantidad de vídeo digitalizado que se entremezcla con pantallas generadas a través de los chips gráficos de Mega Drive y Mega CD. Con rotaciones, texturas en los suelos y sorpresas en los aires, con naves que surcan el espacio a altas velocidades y todo un abanico de armas y sistemas de defensa, abortar la pequeña invasión alienígena será cuestión de aferrar con mucha voluntad el pad, y poner como único destino llegar al final de este apasionante, tenso y adictivo compacto. Anteriormente visto en versión CD-ROM para ordenadores, «Novastorm» llegará muy pronto a nuestro país, de la mano de Sony Columbia, distribuidores exclusivos del producto Psygnosis en España.



Este escarabajo gigante será uno de los correosos jefes de final de fase. Todo un reto para vuestra rapidez al pad.

¡Llega el poder amarillo!

- Mega Drive
  Game Gear
- Takara
- Marzo

Son muchos los meses que toda la comunidad consolera afin a Sega lleva esperando la confirmación del lanzamiento de una de las conversiones más sonadas de la temporada: estamos hablando de «Samurai Shodown», procedente de recreativa, para Mega Drive.

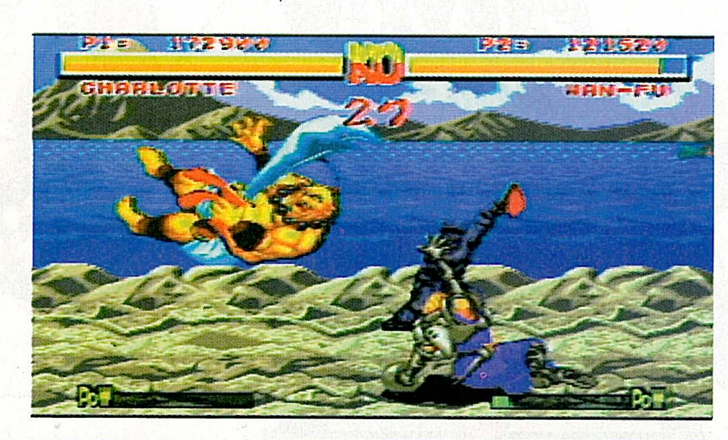
Takara, especialista en conversiones de juegos Neo Geo a Mega Drive y que anteriormente nos ofreció títulos como «Fatal Fury» o «Art of Fighting», ha sido la seleccionada por SNK para programar el clásico de recreativa «Samurai Shodown».
Neo Geo nos ofreció un juego rápido y sumamente adictivo en el que doce samurais diriman sus desavenencias de la única forma recogida en su particular código del honor: en un combate frente a frente equipados todos con armas blancas y utilizando la fuerza y el poder de sus puños y piernas. Desarrollado en unos escenarios que recogían la procedencia de cada uno de los samurais, tales como Francia, Estados Unidos o las diferentes islas que rodean Japón. Tampoco nos olvidamos de la vertiginosa acción de la que era capaz una consola como Neo Geo. Pues bien, todo esto será incluido dentro de la conversión que Takara está actualmente realizando para Mega Drive, eso sí, respetando las diferencias técnicas.
Recogerá todos los modos de juego: un jugador, dos jugadores versus y dos jugadores batalla. Sin olvidar a los doce samurais y cada una de sus magias y golpes especiales. Como curiosidad cabe destacar la presencia de un pequeño marcador de energía en la parte inferior de la pantalla, que os permitirá realizar golpes aún más especiales, siempre y cuando esté a tope. El cartucho tendrá 24 megas y nos lo traerá Sega y está muy, muy próximo a ver la luz.



Como en los arcades



De vez en cuando el juego sorprenderá con unos ítems que caeran del fondo de la pantalla. Permitirán recuperar energía, aumentar la puntuación o ¡hasta que el luchador explote!





Los fondos serán un derroche de colorido y detalle, hasta podremos observar los movimientos de algunos objetos.



Con «Samurai Shodown», Takara dará el do de pecho en Mega Drive. La conversión ha sido relizada de forma perfecta y, cuando llegue, seguro que se convertirá en el juego de lucha más vendido del año.



Once luchadores equipados todos con armas blancas y dispuestos a luchar por el cetro.





Takara tampoco se olvidará de la fase de bonus presente en la recreativa.

MEGA PREVIEW

CHARLOTE

Perteneciente a la nobleza francesa, esta luchadora mostrará un perfecto y estilizado uso del florete como arma. Instruida por O. Le Paine en el noble arte de la esgrima, será una rival muy, muy dura y mostrará una agilidad y rapidez dignas del mejor felino del planeta.



HANZO HATTORI

Aprendió todo lo que sabe sobre Ninja en el IGA, Instituto de Artes Ninjas y Psicología. Utilizará las armas típicas de estos luchadores, como bombas, shurikens, etc. Será, a pesar de su débil apariencia, uno de los mejores combatientes del torneo, aparte de que os sorprenderá por su agilidad.



TAM TAM

Este guerrero de descarada procedencia Inca ofrecerá una descomunal estatura, acorde con su poder ofensivo, aparte de que su "Hengehangezange" (su arma) es de un monstruoso tamaño. Su habilidad con ella es increíble, sin embargo, no es tan fiero el león como lo pintan.





KYOSHIRO SENRYO

Procedente del mundo del cine, este actor utilizará un arma blanca que él mismo ha fabricado y que usa con una gran maestría. Sin embargo, no será un rival muy duro.



NAKORURU



Junto con Galford, será la única mujer que ira acompañada de un animal, en este caso un águila, de nombre Mamahaha, que lanzará sobre sus enemigos con gran habilidad. Su arma es una espada de corte tradicional y poseerá una gran rapidez con ella, casi mortal.

GENAN SHIRANUI



Su procedencia es desconocida y su habilidad para manejar la garra metálica, todo un misterio. Por si esto no fuera poco, será el luchador más difícil de derrotar en el primer combate. Su salto será el preludio para un mortal ataque aéreo.



UKYO TACHIBANA



El maestro de maestros, amante de la soledad y poseedor de una mentalidad absolutamente rebelde. De apariencia frágil y delicada sus golpes son muy efectivos y los lanzará con una contundencia total.

WAN FU



El rey demonio de los continentes encarará los combates con su versátil cimitarra. Su único deseo era unificar las regiones guerreras de China, pero parece que algo no salió bien y se tuvo que dedicar a esto del combate.



Galford



Caballero Ninja americano empuñala espada de la justicia y no sé conocen las razones de su participación, pero seguro que su perro sabe algo.



Jubei Yagyu





Observador de Bushi, el camino del Samurai, ha preparado su cuerpo y su mente para ser una extensión letal del Imperio Japonés. Empuñará dos armas: la espada Yamato y una daga. Cuidado con los filos de ambas armas, ¡cortan!

Amakusa



Esta luchadora únicamente aparecerá en los modos a dos jugadores, por lo que su historia es un misterio. Parece una adivinadora que utiliza su bola como arma. Rápida y de un considerable tamaño, será presa fácil de los más fuertes.



Ha-Oh Maru

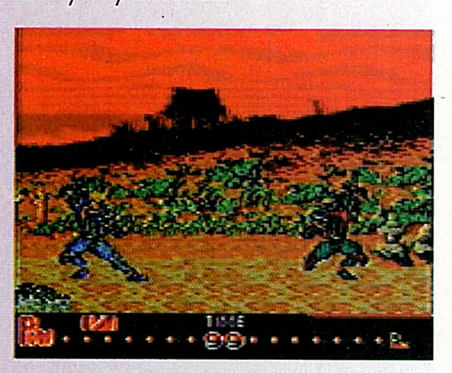
Él es el protagonista principal de este combate entre estrellas del poder amarillo. Con su sable Fugu, espera eliminar a todos los contendientes. Maestro del movimiento rapido, sus remolinos os dejarán tirados cuando intentéis atacarle. Sus movimientos son casi felinos y atacará con la velocidad del rayo. Él sí que será uno de los luchadores más duros del torneo.





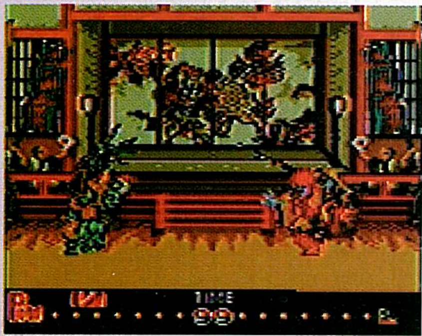
Game Gear

Los seguidores de la portáitl de Sega están de enhorabuena puesto que al final sí que verán la correspondiente versión para su consola. Serán solo diez luchadores pero en un cartucho de 4 megas con unos escenarios y animaciones para los personajes tan detalladas y fluidas como las de Mega Drive, y con un tamaño más bien respetable. Sonido y Músicas, ya sabéis, en la onda Game Gear, pero con marchar y muy correctas.





Ha-Oh Maru y Galford liman sus diferencias en la pantalla de la portátil de Sega.





Knuckles desbanca a Sonic

- MD 32X
- Sega
- Febrero

Parece que Sega ha decidido desterrar a su mascota de un terreno actualmente intocable para ella: MD 32X. De momento, sólo Knuckles ha conseguido realizar el salto a la 32 bits y volverá en un cartucho lleno de sorpresas. ¡Lo sentimos Sonic, parece que tus días como mascota están contados!

Coprotagonizado por una nueva y extensa lista de personajes, este cartucho llegará con la única premisa de divertir y romper los esquemas de juego de la débil saga Sonic. Recordad que esta serie se sustentaba sobre unos pilares tan sencillos como son el tiempo y unos anillos. El único fin del juego era recoger la mayor cantidad posible de anillos en el mínimo espacio de tiempo, sin olvidarnos de evitar a los enemigos. Esto dio pie a una serie que ofreció cuatro títulos a los más jugones y aficionados al clan Sonic: Sonic I, II y III, y «Sonic & Knuckles». Éste último personaje es ahora el encargado de erigirse como estrella para la máquina de 32 bits de Sega, MD 32X, en un cartucho con un parecido esquema de juego.

Como comentábamos anteriormente, el cartucho ofrecerá casi 8 nuevos personajes, desde una abeja y un cocodrilo hasta un armadillo o un camaleón, pasando por dos tipos muy raros, sin olvidar a Knuckles y a Tails. Otra novedad es la inclusión de un segundo personaje que ayudará al protagonista de forma más directa. El resto se centra en el alegre y colorista diseño de los escenarios, así como unos efectos de sonido y músicas a la altura de la 32 bits. Finales de Febrero es la fecha elegida por Sega para el lanzamiento.

KNUCKLES RINGSTAR

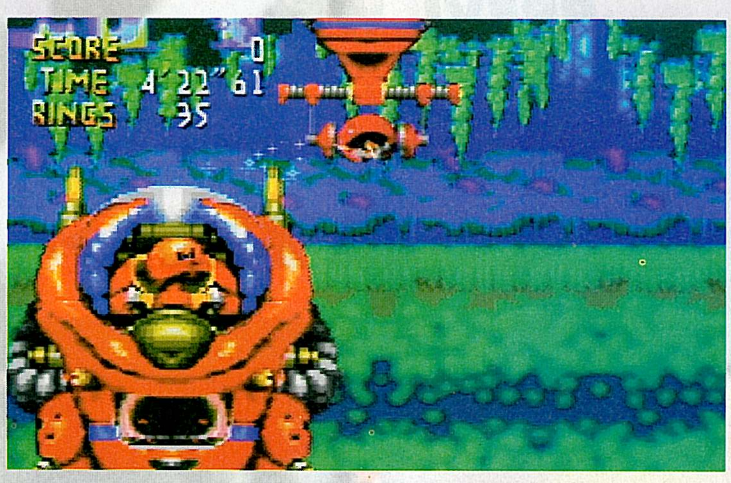






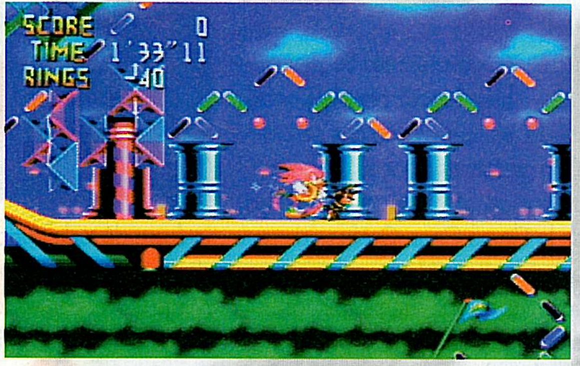


Como gran novedad, además de una fantástica secuencia de introducción podremos asistir a la visualización de una serie de secuencias animadas entre fases.



¿Es o no es Robotnik? ¿Será algún pariente suyo?. Deseando solucionar este problema, sólo os podemos decir que la ténica Scaling será explotada al máximo.









Lleno de niveles de acción y con la opción de salvar partidas, este juego promete.



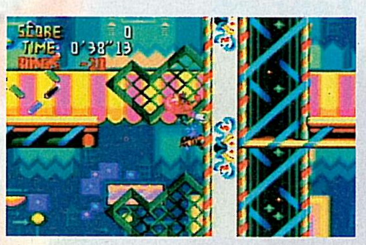
Los escenarios estarán llenos de color y alegría.



Además de Knuckles podremos ver otros personajes, como esta simpática abeja.

Sega no está dispuesta a tirar por la ventana una saga tan fructífera como la Sonic, si bien es cierto que éste ya no será el protagonista de un título que explotará las capacidades técnicas de MD 32X, tales como scaling, rotaciones, etc.









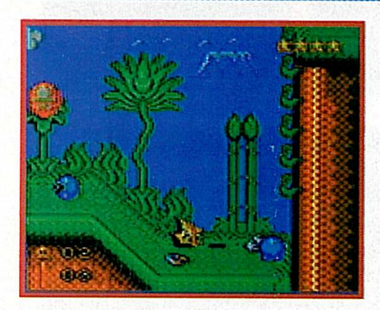


Brillando con luz propia

«RISTAR»

- Game Gear
- Sega
- Febrero







La nueva estrella Sega también llegará para la portátil en una versión que sorprenderá gratamente por su brillante utilización de la capacidad técnica de la Game Gear. Gráficos de un colorido desbordante, músicas que van más allá de simples pitidos bien ordernados, etc. Y por encima de todo, una animación de Ristar -que así se llamará el personaje- fuera de toda duda. El esquema de juego será el mismo que en Mega Drive, con varios planetas que recorrer y con infinidad de enemigos que destrozar. ¡Qué ganas tenemos de que llegue!.



Como podéis ver, esta versión no tiene nda que envidiar a la de 16 bits.









Mickey Mouse para la portátil

«LEGEND OF ILUSION»

- Game Gear
- Sega
- Febrero





Mickey podrá realizar varias acciones, además de saltar y correr.









En los videojuegos, como todo en la vida, la aparición de un producto que vende, lleva a la sucesión de la serie en el futuro. Así podíamos retratar de forma rápida y excesivamente crítica a lo que podrá dar de sí este «Legend of Ilusion». Pero tenemos que reconocer que las portátil se pondrá de largo con este nuevo capítulo de la serie Illusion. Protagonizado por Mickey Mouse en los papeles estelares y lleno de conocidos personajes de animación de la factoría Disney. Nuestro querido Mickey mostrará unas animaciones francamente detalladas y de una alta calidad, al tiempo que su tamaño no será precisamente minúsculo. Será un cartucho de 2 megas y veréis todo lo que dará en juego cuando llegue.

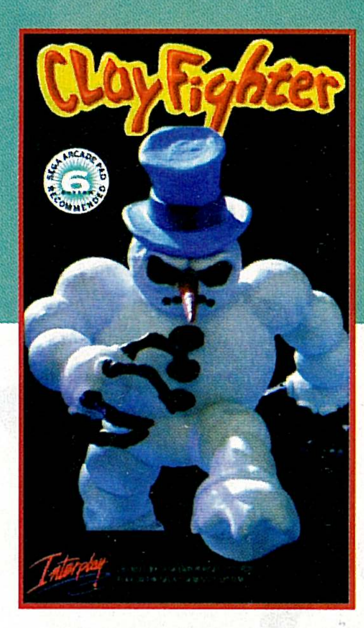


Este mapa será el inicio de la aventura en la tierra del egoísta Pete.

Héroes plastilinaceos de ayer y hoy

«CLAYFIGHTER»

- Mega Drive
- Interplay
- Marzo







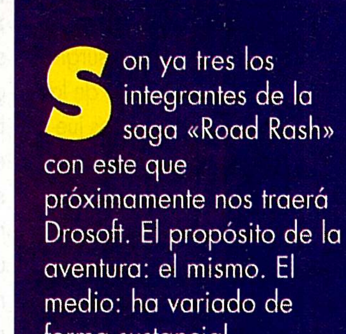
Tras casi un año de espera por fin llegan a Mega Drive los héroes de plastilina vistos anteriormente en otras consolas. Para ocio y disfrute de los seguidores de los juegos de lucha, que a su vez quieran divertirse, este cartucho promete acción y humor por partes iguales con unos luchadores más bien histriónicos y caricaturizados al máximo.



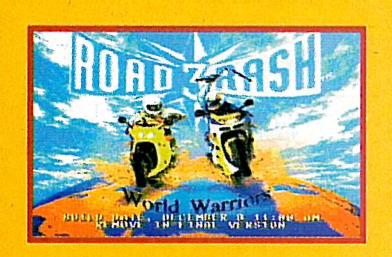


«ROAD RASH 3»

Motoristas buscando aventura



- Mega Drive
- Electronic Arts
- Marzo



Son ya tres los integrantes de la saga «Road Rash» con este que próximamente nos traerá Drosoft. El propósito de la aventura: el mismo. El medio: ha variado de forma sustancial, ofreciéndo unos gráficos renovados y un mayor plantel de motos entre las que elegir. ¡Será cuestión de enfundarse el mono!



Esta es una de las potentes motos que podréis seleccionar.



Luchando por la libertad

«RISE OF THE ROBOTS»

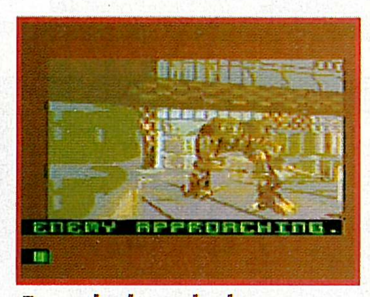
- Game Gear
- Time Warner
- Febrero



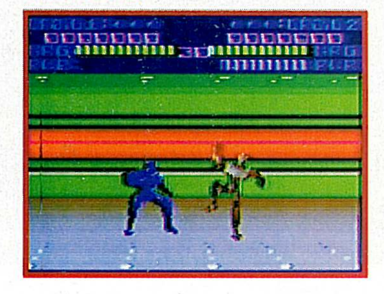
Hace un par de números publicábamos una Mega Preview de la versión Mega Drive de este futurista juego de lucha, y en ella equivocábamos el nombre del distribuidor de la versión GG para nuestro país. Nuestras disculpas a Erbe Software y desde aquí os anunciamos la disponibilidad inmediata de este juego en versión portátil.



Conservando muchas de los aspectos del juego de 16 bits, Game Gear ofrecerá unas secuencias de animación entre combate y combate, sorprendentemente ausentes en Mega Drive. Aunque en esta consola no destacaba por la calidad, en GG os sorprenderá. Recordad que su distribuidor es Erbe Software y que ya está a la venta.

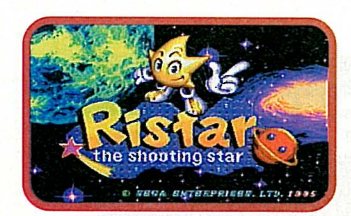


Entre lucha y lucha podréis ver una secuencia animada.



Más que una estrella, ¡una joya!

Ristar



Sega

Plataformas

Megas: 16

Jugadores: 1

Vidas: 3

Niv. de Dif. : 0

Continuaciones: --

Password: Sí

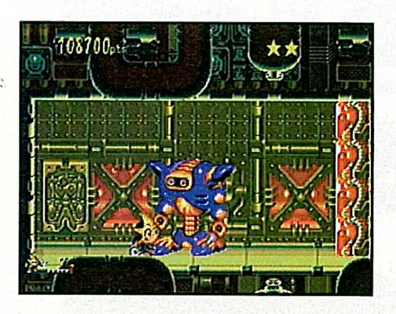
Batería: No

Fases: 6 Planetas

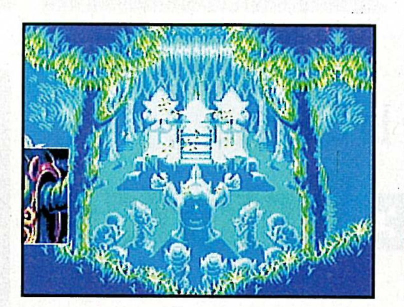
TodoSega RECOMENDADO TodoSega

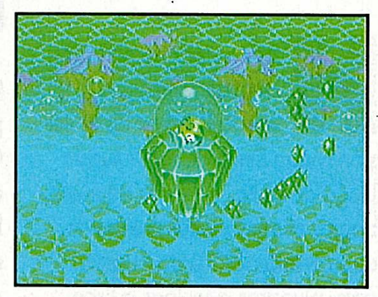
De un tiempo a esta parte estamos asistiendo a una especie de resurgimiento del género de las plataformas. Varios juegos han irrumpido en la escena consolera con aire nuevos y vientos de cambio. Iniciamos la historia con «Dynamite Headdy» y su peculiar locura, seguimos con «Earthworm Jim» con la calidad como muestra y terminamos con dos juegos de excepción como «Mickey Mania» y «El Rey León». Cada uno ha sabido aportar lo suyo a este terreno tan competido, pero sin duda alguna, ahora lo tendrán bastante más difícil con la llegada del nuevo rey de la casa Sega: «Ristar». Recogiendo lo mejor de cada uno de estos juegos, este cartucho promete ser un verdadero rompelistas. La verdad es que era un título que estaba anunciado desde hacía mucho tiempo, casi un año, pero nadie presagiaba una llegada tan arrolladora. Y es que razones no le faltan para ello, pero sólo destacaremos una: su jugabilidad.

En cuanto al argumento en sí, habla de un sistema planetario atacada por una especial raza de enemigos y que sólo puede ser salvada por la estrella protagonista. Su sistema de ataque es un poco ortodoxo: atrae los enemigos hacia sí y los destroza, pero es efectivo. En fin, recorred seis planetas y lograréis restablecer la paz.









La secuencia de introducción os pondrá al tanto de lo que ocurre en la galaxia de esta particular estrella.



En las coloristas fases de este «Ristar» cabe de todo: desde aventuras submarinas hasta volcanes llenos de lava, sin olvidar el suelo.





Observad lo bien que está conseguido el efecto de agua, fijaos en la parte inferior de la pantalla, lo de las ventanas es increíble.







A lo largo de la aventura encontraréis una serie de ítems que os serán de gran utilidad, como esta estrella que aumentará la energía.

Ristar es como un cuento de hadas: un personaje que por su especial carisma te incita a cogerle cariño desde el principio, posee unos escenarios dignos del mejor artista, y sobretodo, es un juego que cuenta con la dificultad justa.



Interruptores



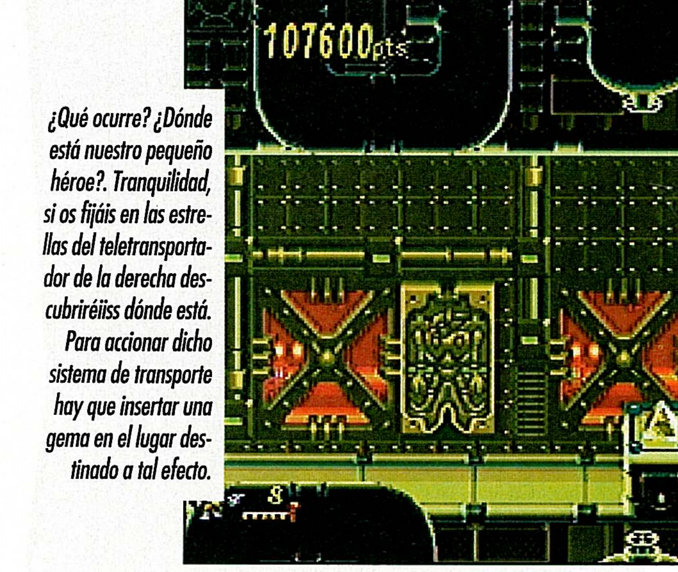
Nuestro héroe, además de saltar y brincar también tendrá que accionar todo tipo de botones que le abrirán puertas y caminos.



Subidos en esta especie de cesta de globo aerostático podréis acceder a una plataforma en la parte superior, de allí al final de la fase sólo hay un paso.

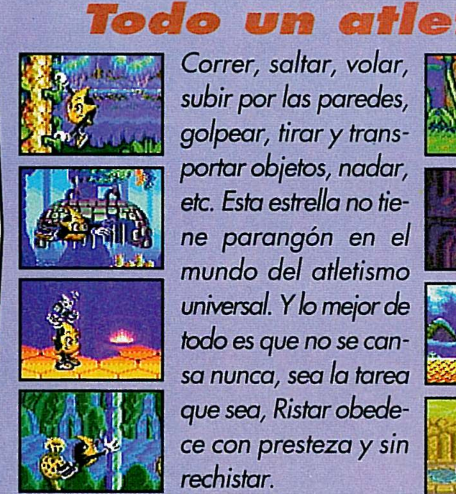






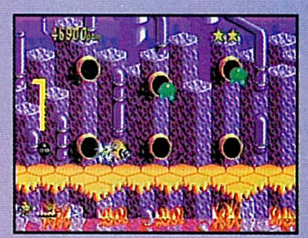
¿Qué ocurre? ¿Dónde está nuestro pequeño héroe?. Tranquilidad, si os fijáis en las estrellas del teletransportador de la derecha descubriréiss dónde está. Para accionar dicho sistema de transporte hay que insertar una gema en el lugar destinado a tal efecto.

Todo un atleta



Correr, saltar, volar, subir por las paredes, golpear, tirar y transportar objetos, nadar, etc. Esta estrella no tiene parangón en el mundo del atletismo universal. Y lo mejor de todo es que no se cansa nunca, sea la tarea que sea, Ristar obedece con presteza y sin rechistar.

Cuéntame cómo eres





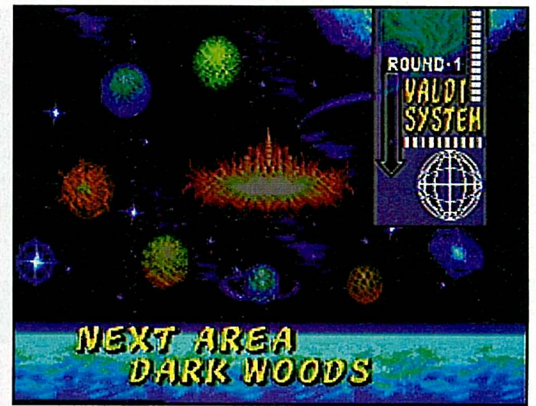








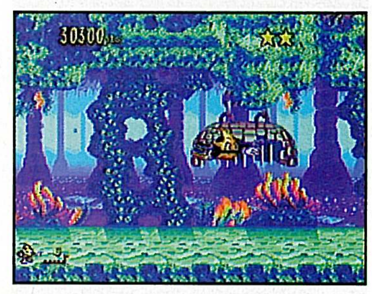
Ristar se enfrentará a jefes de final de fase de lo más variopinto y complicado. Algunos son un reto a la inteligencia **(1)**, otros os obligarán a llenar su panza con una especie de brasero ardiendo **(2)**. Para más variedad, habrá quien necesitará dee algo más que fuerza bruta **(3)**. Y no podemos dejar de hablar del típico jefe de final de fase correoso y que no muere por nada del mundo **(4)** -ser el último del juego tiene su privilegio-. Las técnicas utilizadas para su creación también os sorprenderán, como la rutina "Gunstar Heroes" **(5)** o lo más parecido a acabar con un amigo que no se distingue precisamente por su voz **(6)**.



Para que no perdáis el norte, el juego os mostrará vuestra localización exacta gracias a las pantallas entre fases.



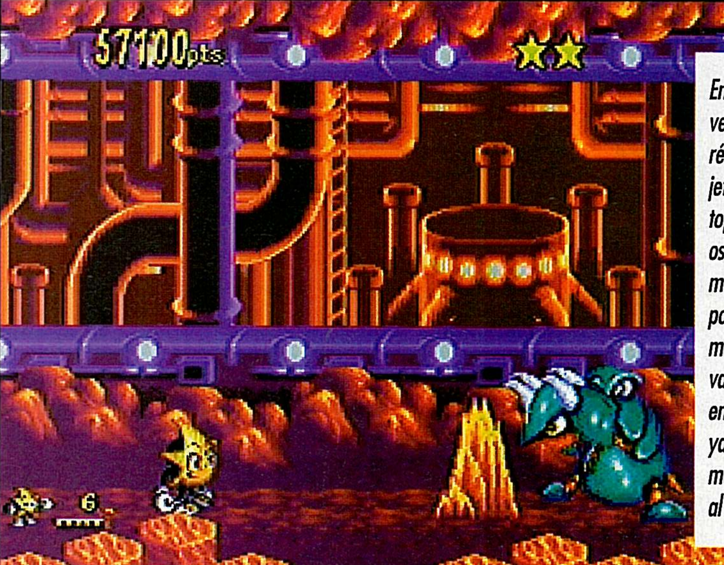






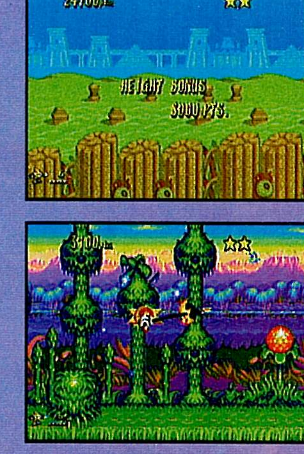
Subido a la cesta, Ristar no sabe cuáles son los acontecimientos que le deparará el futuro, ¡si es que esto de ser héroe consolero es muy difícil!

Seis fases divididas en tres subniveles, unos escenarios llenos de detalle y colorido, música para agradar al más pintado, efectos de sonido que acompañan la acción de forma magistral, ¿qué más se le puede pedir a un juego?



En la fase de las cavernas os encontraréis con un curioso jefe, mezcla de topo y acero, que os pondrá las cosas muy difíciles si no y ponéis tierra de por medio cuando os vaya a atacar. Pero en cuanto podáis, ya sabéis leña al mono y cabezazo al canto.

Un bonus muy raro



Para finalizar la fase -además de entre los niveles- encontraréis un útil muy especial. Si os agarráis a él y comenzáis a dar vueltas, podréis ascender muy alto y ganaros unos cuanto puntos. Es como una especie de bonus.

Ristar

Gráficos 95
Los escenarios son un alarde de inventiva y ofrecen un fascinante derroche de color y detalle, aunque recuerdan mucho a la saga Sonic.

Música 91
El japonés encargado de programar la música se lo ha pasado como un enano y nos ofrece unas melodías maravillosas.

FX 82
No podemos hablar de efectos como tales, pero las voces digitalizadas de Ristar son una delicia de nitidez y claridad.

Movimiento 91
¡Qué scroll!, ¡qué suavidad!. De este juego debería más de una compañía tomar ejemplo para sus producciones.

Control 90
Total, tres botones para alcanzar la gloria de los jugones. ¡Qué derroche de sencillez!

Diversión 95
Os puedo asegurar que este juego ha sido una verdadera delicia para mí. Hacía mucho tiempo que no me lo pasaba tan bién con un juego de plataformas.

OPINION:

Con este cartucho Sega ha vuelto a destapar el frasco de las esencias. Nos encontramos ante un juego que posee la dificultad justa, de esos que generan unas cotas de adicción muy altas. Su música, los gráficos, los sonidos, la variedad en enenemigos y en acciones, todo en él es casi perfecto. Es una lástima que no podamos decir que sea original, porque en el fondo sigue siendo un juego de plataformas, que una vez jugado, se acabó el misterio.

Oscar del Moral

Ya iba siendo hora de que Sega jubilará al Sonic y nos ofreciera algo divertido.

Javier Castelllote

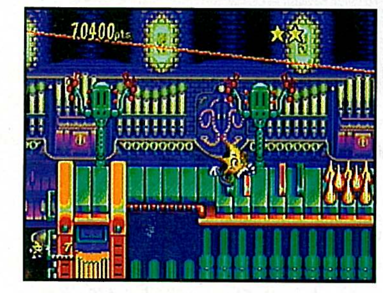
Lo Mejor:
Todo es fantástico.

Lo Peor:
¿Puedo dejar esto vacío?

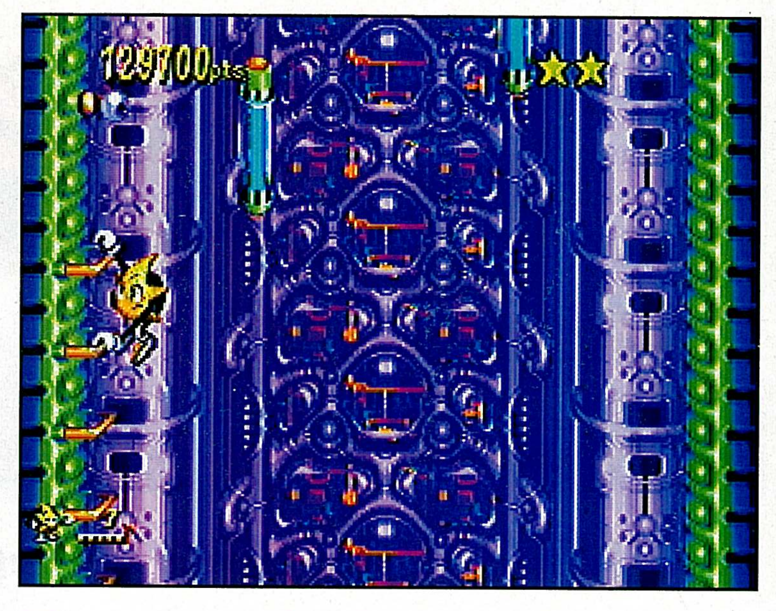
92%



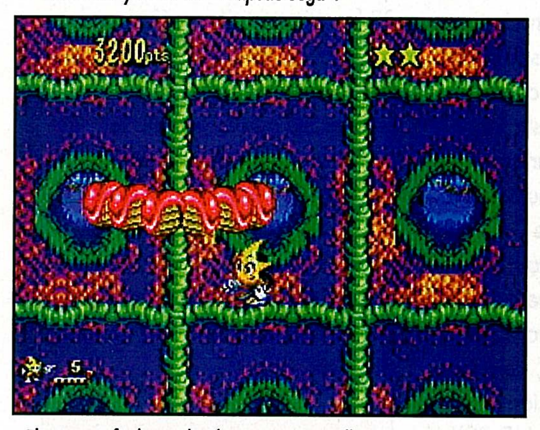
Entre fase y fase, el cartucho regalará vuestro oídos con frases de este tipo: "Increíble". Lástima que estén en inglés.



Realmente, con gráficos como este no podemos hacer otra cosa más que quitarnos el sombrero y soltar un "Chapeau Sega".



Los programadores han sabido crear una amplia y variada gama de enemigos y jefes finales, ni uno solo de ellos se repite en otras fases.



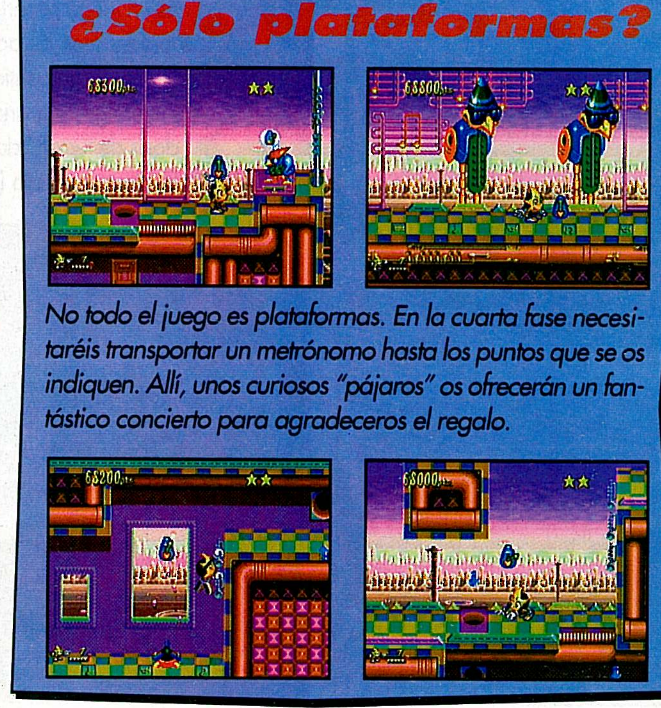
El primer jefe de nivel es la cosa más sencilla que uno se puede encontrar en un videojuego.

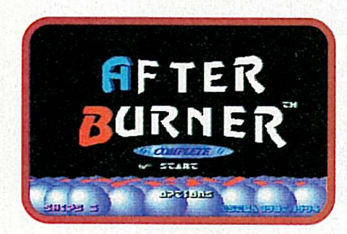






¿Sólo plataformas?


No todo el juego es plataformas. En la cuarta fase necesitaréis transportar un metrónomo hasta los puntos que se os indiquen. Allí, unos curiosos "pájaros" os ofrecerán un fantástico concierto para agradeceros el regalo.



Sega

Arcade

Megas: 16

Jugadores: 1

Vidas: 3 a 6

Niv. de Dif. : 5

Continuaciones: Infin

Password: No

Batería: No

Fases: 23



Ídolos del aire: After Burner

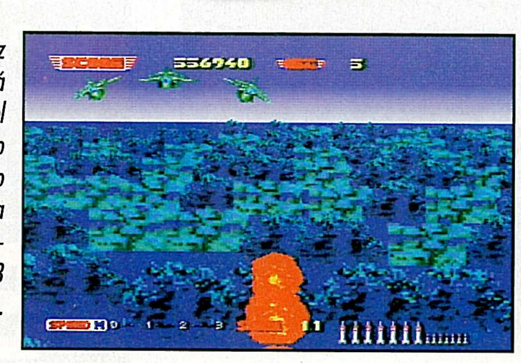
After Burner es a las recreativas lo que Don Quijote a la literatura universal: un verdadero clásico. Quizá sea una comparación exagerada, pero hay que reconocer que todo el mundo intenta imitar a los mejores, y así como El Quijote cuenta con su legión de alegres copiadores, After Burner ha sido imitado por doquier. La verdad es que es una recreativa que, desde que salió allá por el 88 de los laboratorios de Activision, ha sido versionada para todo tipo de sistemas; desde los primeros caseros, tales como Spectrum, C64 o Atari ST, hasta llegar a las consolas, ¡y no descartamos ver algo parecido para las nuevas máquinas!. La versión Mega Drive era simplemente correcta: no había gran cantidad de enemigos en pantalla y no el juego no era precisamente rápido, pero ahora con esta nueva versión para su máquina estrella, la MD 32X, Sega ha intentado remediar la situación, ofreciéndonos un juego soberbio: rápido y lleno de acción, con gran cantidad de enemigos y grandes dosis de jugabilidad. El juego en sí era (y es, que esta versión es totalmente nueva) muy sencillo: a los mandos de un poderoso Grumman F-14 Tomcat debéis eliminar todo aquello que ose aparecer en la pantalla en 23 frenéticas misiones. Con esta premisa, nos encontramos ante un matamarcianos clásico con una perspectiva que os permite ver vuestra nave y gozar de una amplia vista. Además contáis con la ayuda de una especie de radar en la parte superior derecha de la pantalla, que avisará de lo que llegue por detrás. Parece que Sega te ofrece un verdadero reto, ¡piloto!

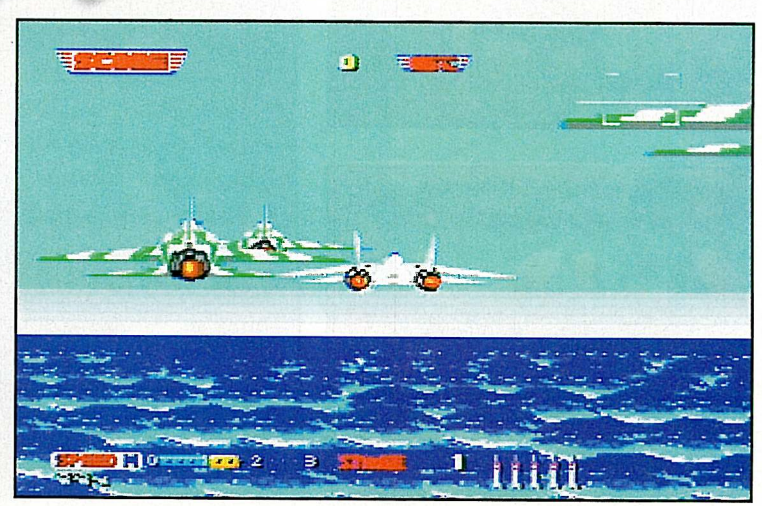
F-14
AFTER BURNER
AERIAL ARCADE ACE

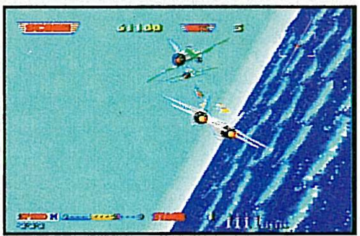


Las técnicas de scaling utilizadas dan vistosidad y espectacularidad al juego, sin que decaiga la acción.

Más de una vez vuestro "gato" dará con los pies en el suelo. En este caso la culpa ha recaído sobre una pequeña pero potente escuadrilla de AV8B Harrier.







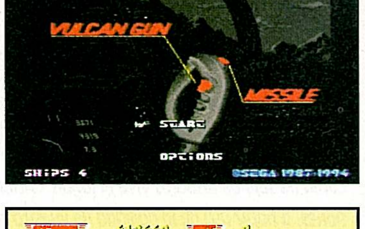
Las primeras fases son bastante facilonas, pero ya veréis a partir de la 11, la cosa se pone bastante difícil.



Gracias al potente hardware de MD 32X, Sega puede, por fin, ofrecernos verdaderas versiones de recreativa. Es más, puede incluso que estas versiones de cartucho sean aún más rápidas que las máquinas originales. En fin, ¡lo que hace la tecnología!

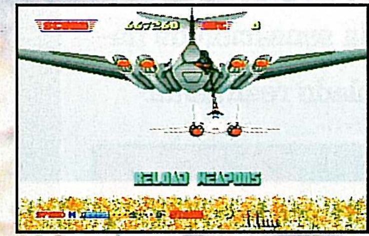


Los escenarios poseen una riqueza cromática que es de alabar. Sin la capacidad de proceso de MD 32X ello no hubiera sido posible.



¡A llenar la panza gatito!





Cada tres misiones deberéis realizar un repostaje de la nave: combustible y munición. Pero no os preocupéis, es muy sencillo y vuestro copiloto de encargará de todo (sí, la Mega Drive 32X).





Los enemigos llegan y llegan, mientras vosotros a duras penas conseguís acabar con ellos.



En las 23 misiones de juego observaréis todo tipo de escenarios: nocturnos, desérticos, campestres, urbanos, etc.



La parte inferior izquierda muestra la velocidad de vuestro aparato. A la derecha encontraréis el indicador de misiles. Mientras que en la parte superior derecha podéis observar el particular radar de control trasero.

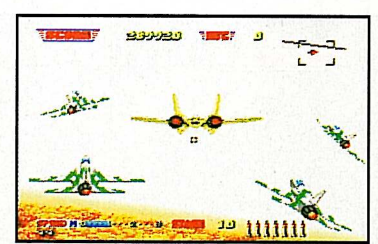
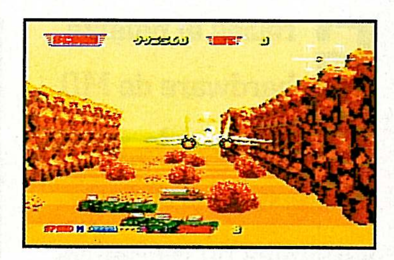
No pasan los años

En estas imágenes podéis observar una de las versiones de «After Burner» para recreativa más espectacular: la de cabina móvil. La otra imagen corresponde al juego de Spectrum.








Como no solo de disparos vive el jugón, «After Burner» os obligará, en algunas de sus misiones, a hacer uso de la agilidad de vuestro gato para que voléis entre cañones. Un choque con sus paredes será mortal, así que al tanto con el pad.

Este cartucho nos trae grandes recuerdos a la memoria: el salón de juegos de la esquina, la pugna por ser el primero en subir y la posterior espera para repetir, y por encima de todo: la sensación de haber volado realmente.






Sega prometió acción a raudales y este cartucho os la proporcionará: un misil que ha pasado de largo, otro que acaba de ser lanzado, aviones que pasan a vuestro lado y, por último, vosotros intentado sobrevivir, ahí, en el centro de todo el follón.




Esta imagen recoge el momento justo del repostaje en vuelo.

He aquí una imagen emblemática: el portaaviones con el logotipo de Sega.




After Burner

Gráficos 83
Los escenarios no son muy variados y tampoco sorprenden por su espectacularidad, pero el colorido de algunas misiones llama mucho la atención.

Música 84
Melodías en plan "Top Gun" que imprimen un ritmo frenético a la acción.

FX 83
Efectos variados y correctamente recreados, aunque no son ninguna joya técnica.

Movimiento 86
Este gato es muy ágil, su rapidez sorprende sobremanera.

Control 81
En algunos momentos es demasiado rápido y no hay tiempo suficiente para reaccionar frente a una andanada de misiles.

Diversión 85
Las misiones no son muy largas, pero aseguran diversión sin límite, sin embargo, a veces llegar a ser excesivamente difícil y cuesta que los misiles "canten" el blanco con suficiente antelación.

OPINION:

No es malo que Sega se suba al carro de las conversiones de recreativas («Star Wars» y «Virtua Racing») para MD 32X, pero sí que puede ser perjudicial para su imagen que se dediquen a versionar máquinas con más de cinco años a sus espaldad. Entiendo que este «After Burner» es francamente bueno y cumple sobradamente con la misión de divertir, pero MD 32X es un soporte que necesita de nuevos brios y no simples reediciones actualizadas de clásicos con solera.

Oscar del Moral

No me he sentido defraudado en absoluto con este título: rebosa jugabilidad y rapidez, se mire por donde se mire.

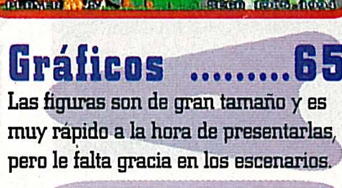
J. A. Gallego

Lo Mejor:
Es calcadisimo a la recreativa y posee una velocidad endiablada que te sumerge en una acción frenética.

Lo Peor:
Demasiado Scaling y poco detalle gráfico.



Sega • Arcade • Megas: 16 • Jugadores: 1 • Vidas: 3 ó 5 • Niv. de Dif. : 3 • Continuaciones: Infinitas • Fases: 21

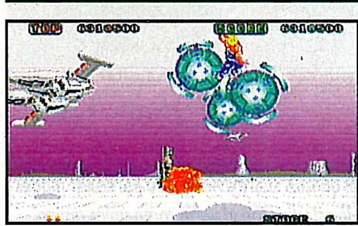


Space Harrier

Tan sencillo como el aire

Fue todo un hit en las recreativas cuando muchos de vosotros aún no sabíais lo que era una consola, allá por el 84. Este juego fue la puesta de largo de la técnica llamada scaling (ampliación de los sprites intentando perder la menor definición posible pero sin restar velocidad al juego), utilizada muy ampliamente hoy en día.
El juego os propone un viaje por variados escenarios intentando abatir la mayor cantidad posible de enemigos. En origen, pasó de las recreativas a las consolas caseras, tales como Master System y Mega Drive. Ahora, llega en MD32X, en una conversión que se nos antoja bastante más rápida que la recreativa, pero que realmente es un paso atrás en cuanto a novedad se refiere. Es verdad que es LA recreativa, es cierto que se juega muy bien, pero creemos que los 32 bits de potencia de la 32X han sido desaprovechados en una conversión que no era necesaria, aunque seguramente habrá quien disfrute con la posibilidad de disfrutar con un juego que ha sido posteriormente fuente de inspiración técnica.





Como podéis observar por esta imagen, la presencia de objetos sobre los escenarios es más bien nula.



El menú de opciones es sencillo, pero completo para un juego de estas características.

Gráficos 65
Las figuras son de gran tamaño y es muy rápido a la hora de presentarlas, pero le falta gracia en los escenarios.

Música 63
Cumple con su cometido.

FX 72
Fascinantes sonidos de explosiones y disparos, pero nada más.

Movimiento ...85
Aquí sí que se notan los 32 bits de potencia: es muy rápido.

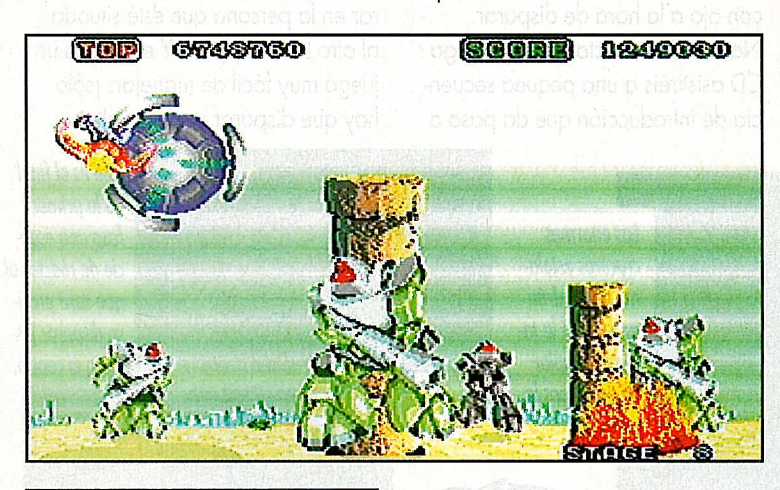
Control 82
Tan sencillo como un botón para disparar y el pad para dirigir.

Diversión 74
Pshche, se deja jugar. Ofrece la posibilidad de continuaciones, pero poca cosa más que os pueda enganchar

OPINION:
Creo que no hacían falta 32 bits para semejante conversión. Eso sí, es igualito a la recreativa.

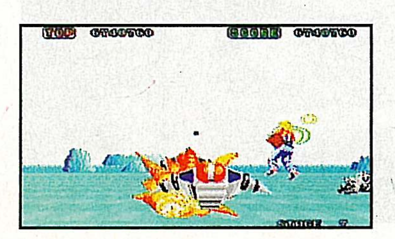
Oscar del Moral







Los enemigos finales presentan un tamaño acorde a su dificultad: ¡son enormes!



La mayor y única virtud de este cartucho es ser una copia fiel de la recreativa original. Sí, es rápido y se juega muy bien, pero carece de atractivo para enganchar una y otra vez al jugador.



Es gracioso ver como caen los enemigos al suelo una vez que han sido abatidos, sobre todo dado su gran tamaño en pantalla.





STARBLADE

Atmósfera cero



Namco

Matamarcianos

Megas: CD-ROM

Jugadores: 1

Vidas: 3

Niv. de Dif. : 0

Continuaciones: 2

Password: No

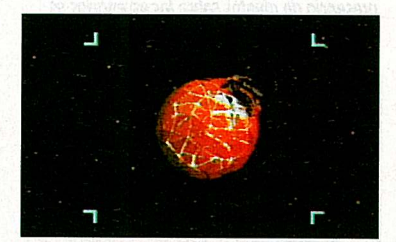
Batería: No

Fases: 4

Parece que la Federación está en peligro: el malvado Ojo Rojo ha apuntado sus poderosos cañones hacia la tierra. Por lo visto -como siempre ocurre en estos casos- sois los únicos capaces de eliminar tal amenaza y salvar al planeta Tierra de la destrucción masiva. Está bastante claro que la galaxia está llena de mercenarios extraterrestres que no os van a poner la misión precisamente fácil: los hay de todos los colores y naves: azules, rojos, blancos y los más peligrosos, los morados. Sí, porque morados os van a poner si no andáis con ojo a la hora de disparar.
Nada más conectar vuestro Mega CD asistiréis a una pequea secuencia de introducción que da paso a un sencillo menú en el que sólo podréis alterar el modo de dirigir el punto de mira y escuchar los sonidos del juego. Aunque en el manual diga algo acerca de una línea para cambiar el nivel de dificultad, no hemos encontrado rastro de tal opción por ninguna parte. Pero no afecta realmente al juego, aunque no hubiera venido nada mal puesto que pensamos que éste se hace bastante complicado una vez que se ha avanzado suficiente, hace que te sientas enganchado a él. La verdad es que ésta es una de las grandes cualidades de este compacto: la adicción que puede generar en la persona que esté situada al otro lado del pad. Y es que es un juego muy fácil de manejar: ¡sólo hay que disparar y disparar!.

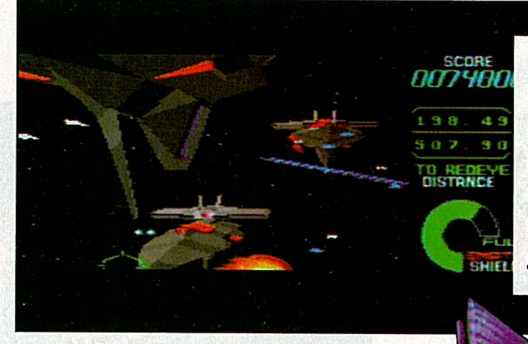


Si queréis sobrevivir en esta particular jungla de estrellas con el vacío como único amigo, disparad, disparad y disparad.





Antes de continuar, podréis observar hasta dónde habéis llegado y lo que os falta para alcanzar el final de la fase.



Los enormes cruceros estelares os pondrán muy difícil la tarea de limpiar de enemigos la galaxia.



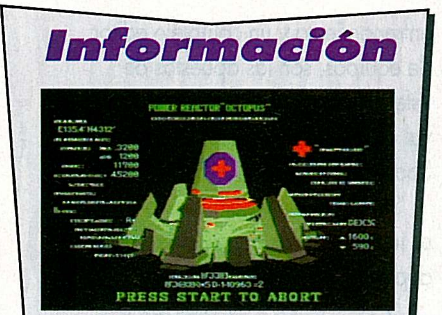
Este es el final de la primera fase una especie de reactor al que será preciso disparar justo en el centro.



Una vez que vuestro marcador de energía esté cercano al cero, seréis avisados de forma clara de tal estado: un "DANGER" de intenso rojo os pondrá sobre aviso del estado de la nave.



Información



Antes de iniciar cada fase seréis informado del objetivo y de los puntos débiles de éste. Sin esta ayuda, vuestra misión está abocada al fracaso más rotundo.

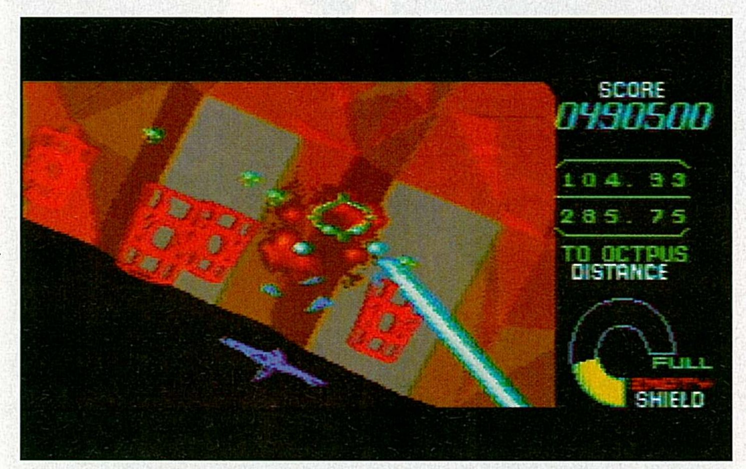




Aquí se inicia vuestra aventura por los confines del espacio, vuestra única arma serán los cañones láser de la nave que os ha sido asignada.







El espectáculo que os propone «Starblade» es total: unos gráficos alucinantes, unos efectos de sonido de calidad CD y por encima de todo una jugabilidad a prueba de lásers.







Tras un salto al hiperespacio seréis trasladados a otro planeta, todo para luchar por la libertad de la Federación.





A lo largo de las cuatrofases encontraréis todo tipo de escenarios: sobre agua, entre gargantas y valles, en el interior de los planetas, en ciudades, etc.



Starblade

Gráficos 92
Aún mejores que los de «Silpheed», polígonos con texturas a gran velocidad.

Música 75
Presente únicamente en las secuencias entre misiones, se echa de menos en juego.

FX 87
Gran cantidad de efectos de sonido, como disparos, explosiones, ruido de motores, etc. Y excelente calidad para las voces digitalizadas.

Movimiento 93
A pesar de la gran cantidad de polígonos que maneja, se mueve con gran suavidad. Sin embargo, el disparo es algo errático.

Control 86
La respuesta al pad es rápida y correcta, pero no controláis la nave. Sólo dirigís el punto de mira de los láser por la pantalla.

Diversión 91
La dificultad va subiendo enteros según se avanza en el juego, pero llega a ser excesivamente difícil y a veces, hasta desesperante.

OPINION:

Namco no es precisamente una compañía muy Sega, pero sus apariciones suelen estar repletas de calidad. Y «Starblade» no decepcionará a nadie. Los aficionados a los mata-mata encontrarán un fantástico viaje lleno de acción y blancos a los que disparar. Los que deseen dejar las aventuras interactivas y los juegos de plataformas verán en «Starblade» un buen compañero para pasar los ratos de ocio. Si algún fallo puede tener, es su excesivo parecido con «Silpheed» y lo corto que se puede hacer el juego con sólo 4 fases.

Oscar del Moral

Seguro que vas a alucinar con la cantidad de polígonos que vas a ver en pantalla. «Starblade» no te va a decepcionar.

Javier Castellote

Lo Mejor:
La velocidad de los polígonos y la alta jugabilidad del compacto.

Lo Peor:
Cuatro fases se nos antojan pocas.

89%



Virgin

Deportivo

Megas: 8

Jugadores: 1 - 4

Equipos: 99

Niv. Dificultad : 5

Continuaciones: No

Password: No

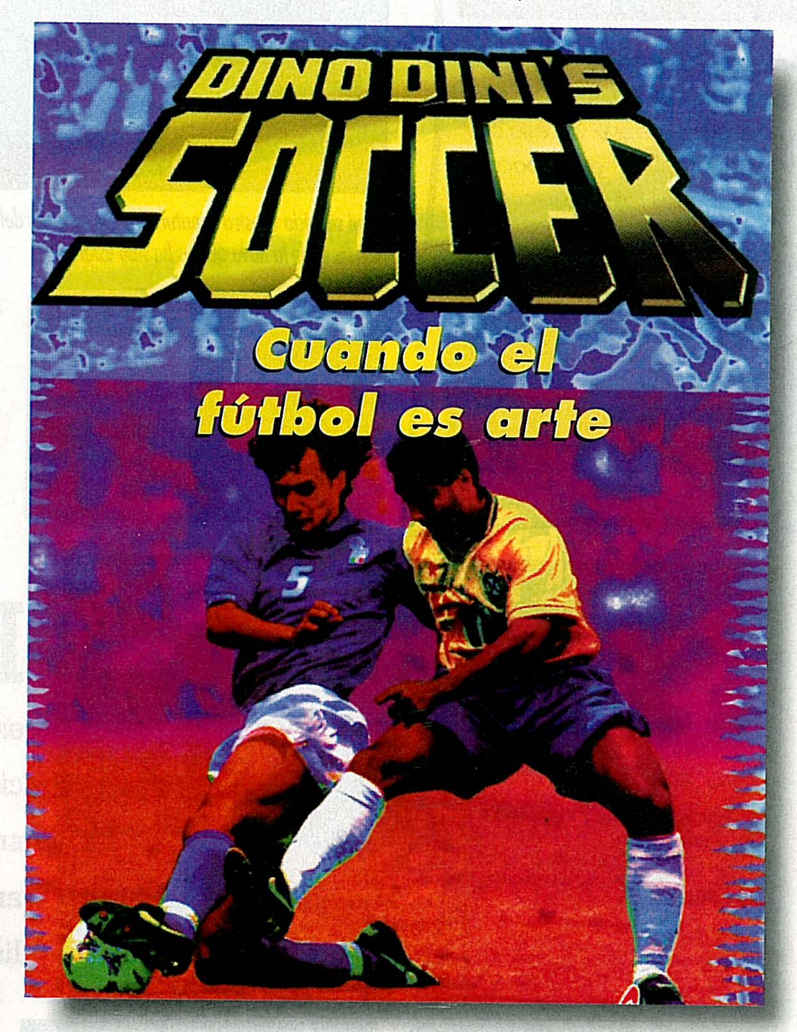
Batería: Sí

Competiciones: 4

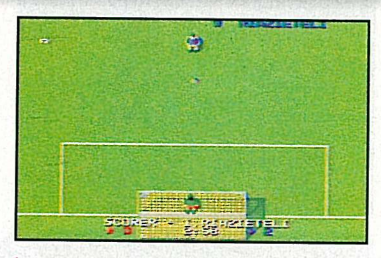
Problemas de licencias entre ANCO (propietaria del nombre "Kick Off") y Dino Dini (creador de la conocida saga de juegos de fútbol), han dado como resultado que el último trabajo del famoso programador fichado por Virgin haya tenido que llevar por nombre «Dino Dini's Soccer». Dejando a un lado estas cuestiones legales, la impresión que se tiene en cuanto se conecta este cartucho en la Mega Drive es que, a pesar del nombre que lleve, el espíritu de la saga permanece inalterable. Cualquier seguidor de estos juegos de fútbol va a encontrar similitudes suficientes como para que le resulte cuando menos "familiar".

Estamos de acuerdo en que gráficamente no es ninguna maravilla. Los esfuezos por mejorar este aspecto han dado su resultado, pero nunca se podrá comparar al «FIFA Soccer». Su mejor baza reside en la diversión, una política que por otra parte merece todos nuestros respetos (sobre todo cuando hablamos de videojuegos) . Una liga de hasta 16 equipos, una competición arcade puntuando por gol conseguido, copa del mundo, 99 selecciones para elegir, una original opción de entrenamiento y un completo editor de equipos, son las apuestas de este cartucho para convertirse en rival de los consagrados "Sensible Soccer" y "FIFA Soccer".

Sin entrar en polémicas, lo que es indiscutible es la calidad de este deportivo producto.



Hay que reconocer que Dino Dini es un artista de la programación, su trabajo para este juego así lo refleja.

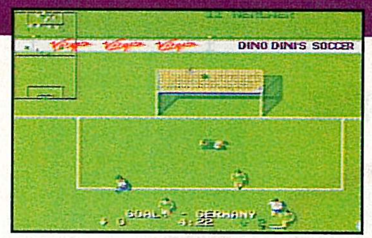


El portero se santigüa mientras contempla como el delantero "coge carrerilla".

Poner en un videojuego los nombres reales de los jugadores supone un importante desembolso económico, de ahí que nuestra selección aparezca con nombres como estos.



Las opciones a la hora de ponerse a jugar son variadas. Copas del mundo, ligas, amistosos y partidos arcade están al alcance del pad. El editor de equipos nos permite cambiar los nombres de los jugadores, así como su uniforme.





Jugar duro tiene su precio. Una entrada a destiempo o demasiado fuerte puede depararnos una desagradable sorpresa en forma de desagradable tarjeta roja.

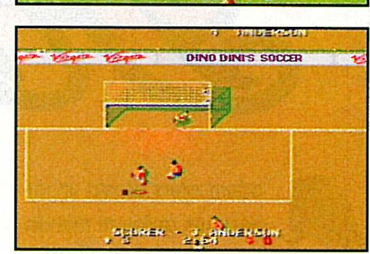


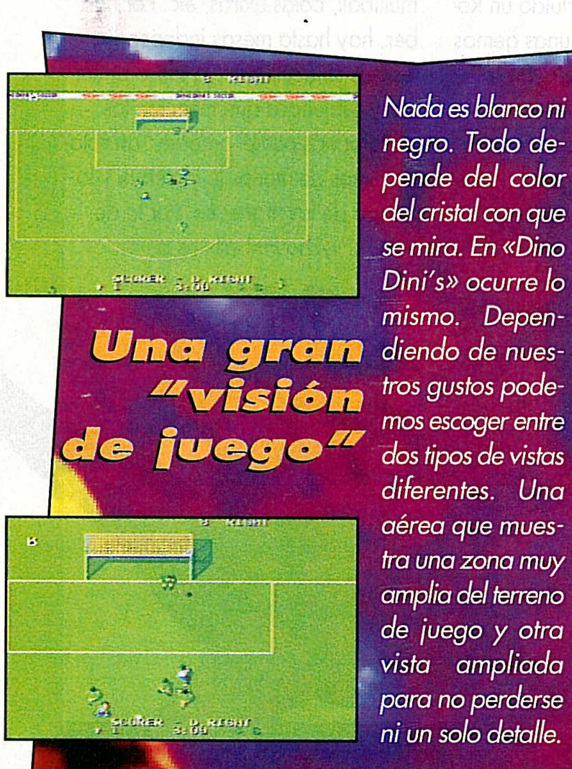


La diversión se desborda en cuanto nos metemos de lleno en una copa del mundo. Ya no solo importa ganar los partidos, sino que tambien hay que vencer por la mayor cantidad de goles posibles.

Aunque no se encuentre al nivel de títulos como «FIFA Soccer» o «Sensible Soccer», «Dino Dini´s Soccer» colmará todas vuestras ansias de juego.

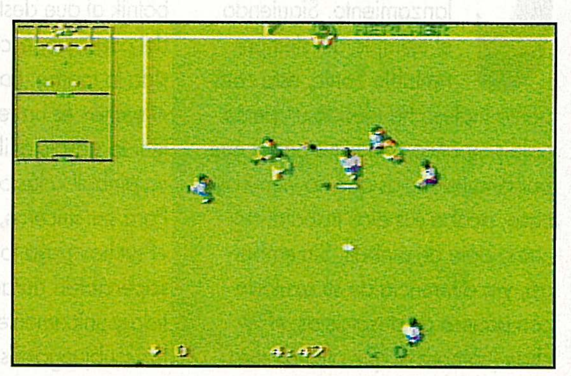


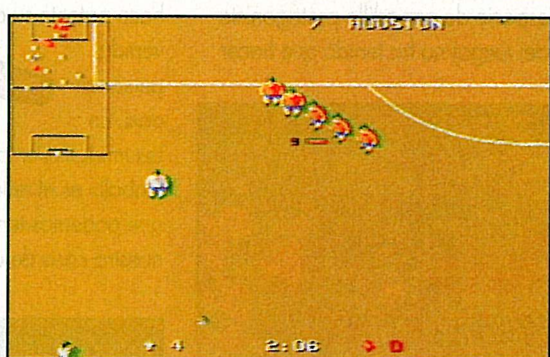




Una gran "visión de juego"

Nada es blanco ni negro. Todo depende del color del cristal con que se mira. En «Dino Dini's» ocurre lo mismo. Dependiendo de nuestros gustos podemos escoger entre dos tipos de vistas diferentes. Una aérea que muestra una zona muy amplia del terreno de juego y otra vista ampliada para no perderse ni un solo detalle.





Se acaba de producir una falta muy peligrosa al borde del área. Los expertos lanzadores se acercan al balón preparando el disparo.





Dino Dini's Soccer

Gráficos 85

En la misma línea de juegos como el «Sensible Soccer». Austeros pero muy convincentes.

Música 87

Marchosa como corresponde a un juego tan trepidante como este.

FX 89

Efectos espectaculares, como el ruido de balones al poste o los gritos del público.

Movimiento 90

El movimiento del balón es muy suave y realista. El scroll es perfecto.

Control 89

Cuesta hacerse con el sistema de pases, pero solucionado esto, no hay más complicaciones.

Diversión 91

Las variadas opciones y la facilidad de juego, hacen de este cartucho una verdadera pasada.

OPINION:

El señor Dino Dini nos demuestra en este cartucho por que la saga «Kick Off» (creada por él) ha sido un éxito en medio mundo. La sabia combinación de jugabilidad absoluta, opciones para dar y tomar y unos gráficos austeros pero convincentes, dan como resultado un juego que en ciertos aspectos está en condiciones de retar y ganar al mismísimo «Sensible Soccer».

Roberto Lorente

Si no fuera por sus gráficos, diría que es mejor que el «Sensible Soccer» (lo siento Sensible).

Jose A. Gallego

Lo Mejor:

Las múltiples opciones.
Su extraordinaria jugabilidad.

Lo Peor:

El complicado control del balón.
Los nombres de los jugadores son "ligeramente" parecidos a los reales.

90%

A "mesa" puesta

Psycho Pinball



Codemasters
Pinball
Megas: 16
Jugadores: 1 a 4
Bolas: 5
Niv. de Dif. : 3
Continuaciones: No
Password: No
Batería: No
Mesas: 4

Codemasters asesta un importante golpe al mundo consolero con su último lanzamiento. Siguiendo el ejemplo del siempre rentable Sonic, esta compañía inglesa ha ideado un personaje simpático a más no poder que, por circunstancias que no vienen al caso, acaba sus días trabajando como bola de pinball. Sin embargo, y a diferencia de su azulado compañero de desgracias, «Psycho» (nombre al que atiende esta especie de armadillo protagonista del juego) no ha tenido que hacer concesiones a su anterior vida consolera. Nos explicamos: si «Sonic Spinball» no hubiese incluido un Robotnik al que destruir ni unas gemas del caos que rescatar no hubiese sido lo mismo. Por el contrario, «Psycho» es un recien llegado y ha tenido absoluta libertad para hacer un pinball «clásico», sin aditivos. Para ser sinceros, la presencia de «Psycho» pasa totalmente desapercibida durante una partida y únicamente en los «subjuegos» se hace patente su divertida personalidad. En resumidas cuentas, «Psycho Pinball» es el reflejo más fiel que podemos tener en nuestra casa de una máquina recreativa. En este cartucho hay de todo: rampas, dianas, multiball, bolas extras, etc. Por haber, hay hasta mesas independientes que se ocultan en la mesa principal y subjuegos que mezclan las plataformas con el arcade. Tan solo echamos de menos la «lotería» y la ranura de las monedas. Por lo demás, «Psycho Pinball» es perfecto.



La diversión en «Psycho Pinball» no se acaba nunca. Divertidas subfases como estas, os retarán a demostrar vuestras dotes de jugón. Arcades y plataformas os esperan ansiosos.

Cruzar de un cohete a otro es complicado si las baldosas desaparecen de vez en cuando.





Esquivando balas y agachándose para evitar obstáculos, nuestro amigo tiene que llegar hasta la máquina y pararla.

El Parque de Atracciones



Aquí tenéis la mesa principal. Desde ella se puede acceder a cualquiera de las otras tres con un poco de habilidad y algo más de suerte.

Si vuestra habilidad o la suerte os impiden pasar de mesa, desde este menu podréis escoger cualquiera de las cuatro disponibles. Es una buena manera de entrenarse.



Trick or Treat



Entrar en esta carpa nos abre las puertas de una mesa de pinball no apta para menores. Hechizos, pócimas, esqueletos y casas encantadas nos esperan ocultas tras cada esquina.

Wild West

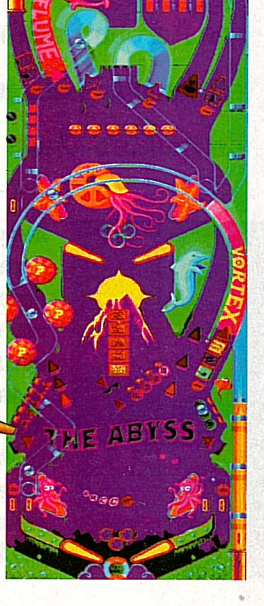


El salvaje oeste al alcance de nuestras manos. Revisa tu arma y prepárate para asaltar bancos, ayudar a tus compinches de la cárcel o probar suerte en el rodeo. No te cortes y arriésgate a echar una partidita de cartas en el saloon.

The Abyss

Una enorme mesa que abarca cinco pantallas con un tema caribeño.Los secretos se ocultan por todas partes. No podéis dejar de visitar el interior de la ballena: una sorpresa con forma de arcade os espera dentro. Feliz inmersión submarina.





Psycho Pinball

Gráficos 91
Perfectos para un juego de pinball. Claros y de buena calidad.

Música 89
Cada mesa dispone de su propia «tonadilla» y todas encajan perfectamente con la acción.

FX 88
La mejor recopilación de efectos de sonido que puedas esperar en un pinball.

Movimiento 90
Tan suave como veloz. En ocasiones «cazar» la bola es tarea complicada.

Control 89
Perfecto. Una única pega: mover la mesa es demasiado complicado.

Diversión 92
Toda la jugabilidad de un buen pinball apoyada por unos gráficos de excelente calidad

OPINION:

El divertido mundo de los pinball ya tiene un nuevo valedor: «Psycho Pinball». Personalmente, siempre he desconfiado de las bolas de pinball «con personalidad», pero este cartucho me ha hecho cambiar de idea. Puedo aseguraros que me he divertido como si estuviese ante una verdadera mesa de pinball. La velocidad de la bola, las subpartidas ocultas..., en fin, estoy seguro que toda la diversión que atesora este juego os envolverá sin que podáis evitarlo.

Roberto Lorente

Posee un scroll muy suave, como nunca antes había visto en Mega Drive, y a pesar de todo es rápido, muy rápido.

J. A. Gallego

Lo Mejor:

Los subjuegos ocultos.
La gran dosis de jugabilidad que tiene.

Lo Peor:

Echamos en falta alguna mesa más para redondear un juego perfecto.

91%



Sunsoft • Plataformas • Megas: 8 • Jugadores: 1 • Vidas: 6 • Niv. de Dif. : 1 • Continuaciones: 1 • Fases: 4

¡Vaya circo de cartucho!

AERO THE ACRO-BAT

Dicen que el circo gusta a niños y mayores: a los niños porque les encanta ver a los payasos y se quedan fascinados ante tanto animal salvaje en ista; a los mayores, porque también ellos fueron niños. La cuestión es que gracias a Sunsoft, podremos revivir esas pequeñas ilusiones con la ayuda de su mascota Aero, que no es otra cosa más que un simple murciélago, pero eso sí, acróbata. Aero realiza todo tipo de piruetas en el circo para el que trabaja. Pero un buen día éste va a tener problemas porque un ex-payaso, de nombre Edgar Ektor, intentará sabotear el espectáculo para satisfacer deseos de venganza. Ektor no estará solo, pues a su lado veremos a Zero, una ardilla acróbata, celosa de la popularidad de Aero. Ellos dos tratarán de hacer la vida imposible a nuestro amigo a lo largo de 4 fases de plataformas en unos escenarios llenos de colorido y con claras y vistosas alusiones al mundo circense. Vuestra tarea será ayudar a Aero, pero será fácil, puesto que contaréis con una pequeña pista al inicio de cada fase. En fin, poned manos a la obra, que el tiempo se acaba y me parece que nuestros amigo no va a tener ni un segundo de descanso.

Gráficos 86
Vistosos y coloristas, como en ningún otro cartucho. Pero muy poco variados.

Música 83
Tonadillas alegres, divertidas y de tono circense, pero acaban cansando.

FX 72
Muy poquito que contar, suficiente como para saber que están ahí, pero escasos en cantidad.

Movimiento ...82
Un sprite minúsculo que no da ninguna guerra al M68000.

Control 74
Controlar el salto con triabuzón es complicado.

Diversión 72
El juego se hace muy pesado, y las continuaciones no ayudan gran cosa.

OPINION:

Gran colorido y unos escenarios de los más variado, pero muy pesado a la hora de jugar.

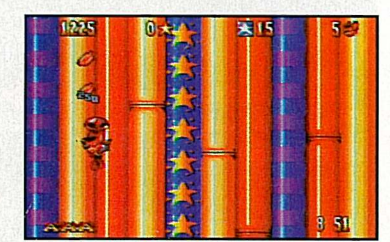
Oscar del Moral

76%

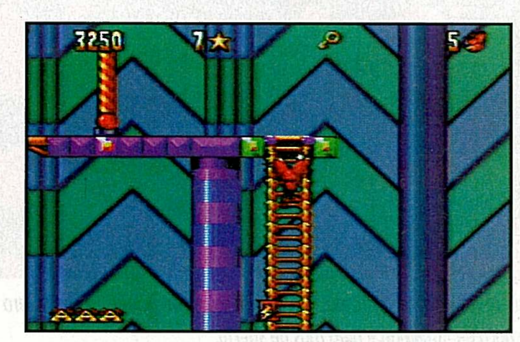
Aunque existe desde hace varios meses en el mercado americano, «Aero the Acrobat» acaba de ser puesto a la venta en nuestro país, junto con su continuación, de nombre «Aero II», y de la que nos ocuparemos el mes que viene.

Aero puede utilizar su peculiar salto para encandilar al público y acceder a plataformas de otra forma inaccesibles.





El colorido de los fondos es espectacular, Sunsoft ha conseguido sorprendernos con la calidad gráfica de este cartucho.



Nuestro héroe tendrá que realizar todo tipo de acrobacias para conseguir completar cada misión con éxito. En este caso no es otra cosa que subir una simple escalera, pero...



Aero puede interactuar con todos los elementos del decorado, como por ejemplo este cohete, que le servirá para ser lanzado a las alturas y así poder acceder subir aún más alto. ¡Vamos Aero, sube!





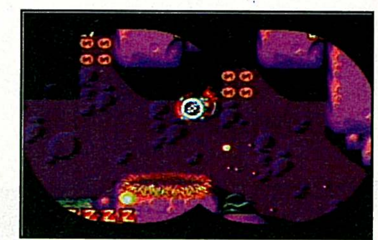


Sunsoft • Plataformas • Megas: 16 • Jugadores: 1 • Vidas: 3 • Niv. de Dif. : 1 • Continuaciones: 3 • Fases: 7

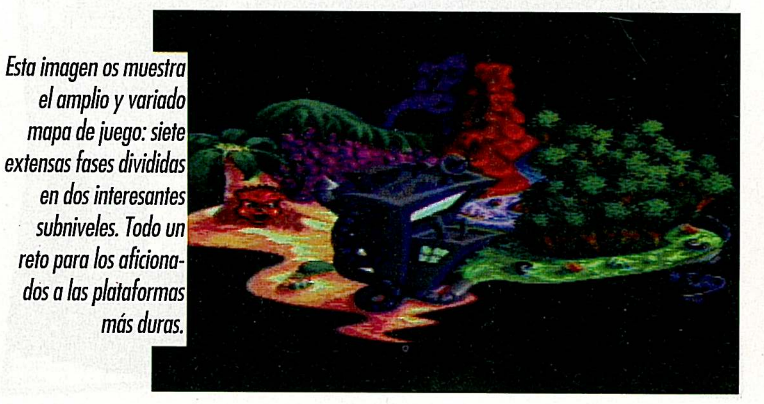
Y los malos se hicieron buenos



Tras haber hecho de malo en «Aero I», parece que a esta ardilla acróbata, llamada Zero, le ha llegado la hora de la redención y debe pasarse al bando de los buenos para rescatar a su novia Amy. Todo esto da pie a una excelente aventura plataformera en la que nuestro héroe tendrá que poner a prueba todo lo que aprendió en la escuela de los hermanos Tira-buzón, tiempo aquel que compartió con su gran amigo Aero (héroe de otros dos cartuchos, pero todo eso ya os lo comentamos en otras páginas). Como íbamos diciendo, tendréis que ayudar a nuestro amigo a encontrar a su novia recorriendo los siete extenso niveles que forman este juego. En ellos, podréis encontrar todo tipo de objetos que os ayudarán en vuestra búsqueda: monedas, armas, vidas e ítems de energía. Pero los malos no descansan nunca, ¡ni siquiera de noche!, así que más de una vez veréis como un extraño punto de mira circula por la pantalla a gran velocidad. Corre e huid de él, puesto que el blanco sois vosotros; alguien se ha enterado de vuestra intención y quiere deshacerse de Zero al precio que sea. Parece que la aventura va a ser movidita, así que nada como disponer de un poco de tiempo para salir al rescate de novias perdidas.



He aquí a Zero, a punto de ser pasto de los disparos de un misterioso enemigo, la mejor solución: correr como el aire.



Esta imagen os muestra el amplio y variado mapa de juego: siete extensas fases divididas en dos interesantes subniveles. Todo un reto para los aficionados a las plataformas más duras.



Los jefes no son excesivamente difíciles, es cuestión de cogerles el "tranquillo".

Sunsoft vuelve a desmarcase con un producto de calidad, pero es posible encontrar demasiadas semejanzas con anteriores títulos de esta compañía.



Gráficos 87
Típico de la serie Aero: bonito y de gran calidad.

Música 83
Excelente acompañamiento musical

FX 84
Amplio rango de efectos y sonidos.

Movimiento ...83
Un scroll casi perfecto para un murciélago muy hábil.

Control 80
Controlar el vuelo de Zero es más complicado de lo que debiera.

Diversión 88
Muy, pero que muy entretenido.

OPINION:

Un cartucho de Sunsoft es una garantía de calidad: buenos gráficos y mejor sonido acompañados de una gran jugabilidad, pero en el fondo es un juego de plataformas más y no aporta ninguna novedad al género. Sin embargo, os divertiréis mucho con él.

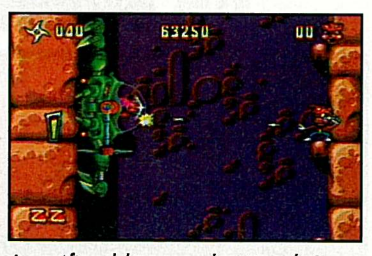
Oscar del Moral

86%

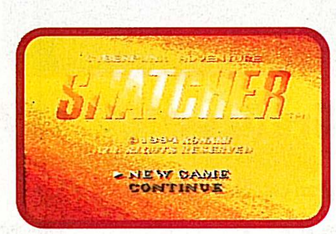




Algunas de las fases se desarrollan bajo tierra, con el problema de los topos como enemigos principales.



Los gráficos del juego son los típicos de Sunsoft: calidad y practicidad, pero me parece que ya los hemos visto antes.



Konami

Aventura-arcade

Megas: CD-ROM

Jugadores: 1

Vidas: 1

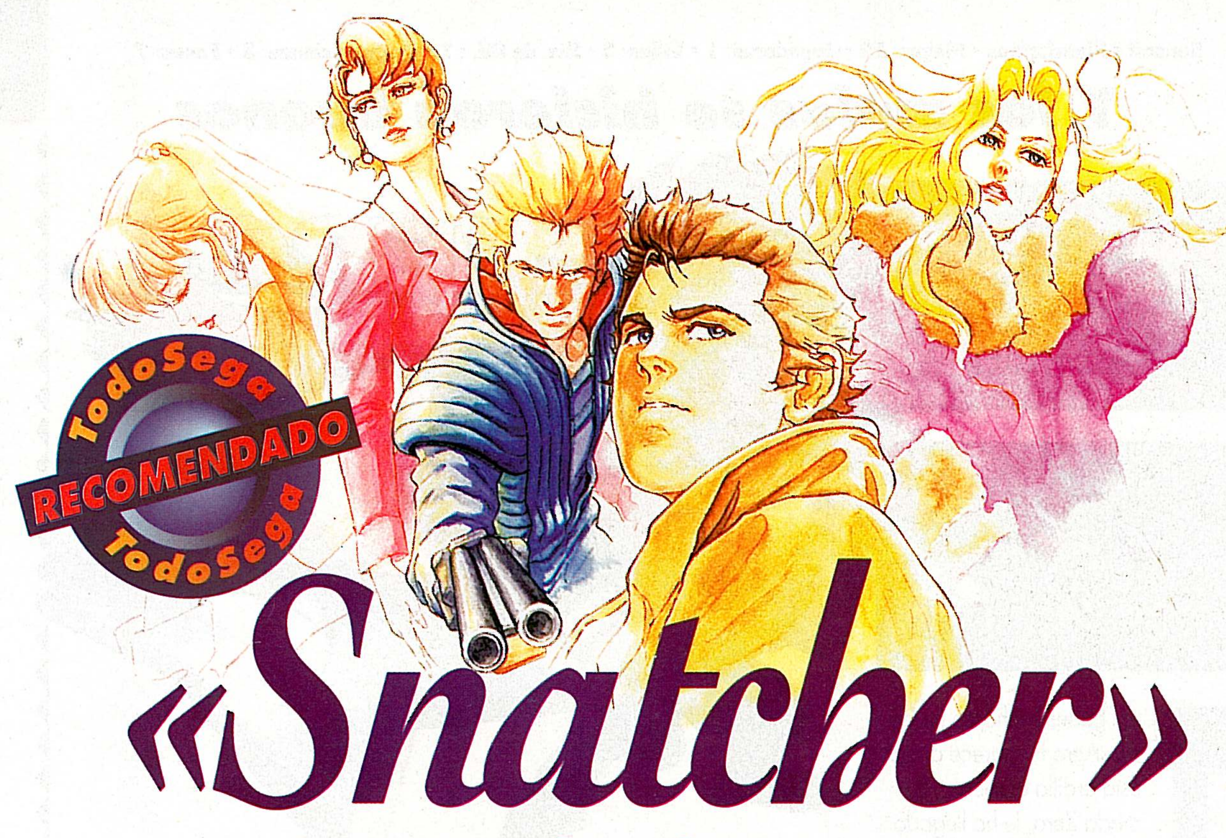
Niv. de Dif. : 1

Cont.: Infinitas

Password: No

Batería: RAM

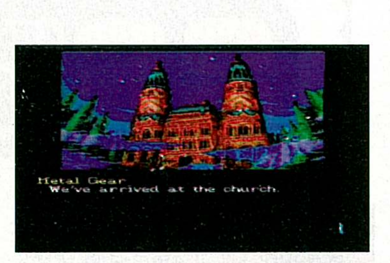
Fases: 3 Actos



«Snatcher»

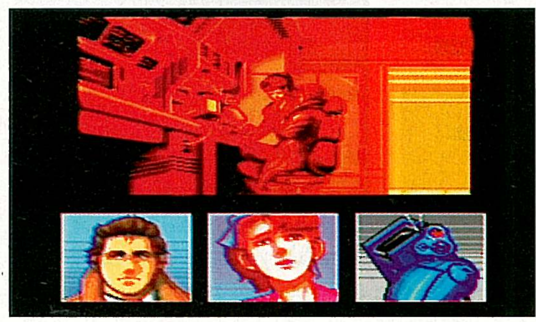
Las apariencias engañan

El año comienza a tope para el Mega CD. Cansados de tanto juego mediocre camuflado tras una intro espectacular y de sonido «sinfónicodigital», encontrar algo como lo que nos ofrece «Snatcher» siempre reconforta. Algún avispado lector, me reprochará que, contemplando las imágenes de este comentario no se pueda sacar esta conclusión. Pues bien, que las estáticas imágenes de este juego no os engañen. La calidad del argumento, la jugabilidad endiablada y las grandes dosis de diversión que os esperan en «Snatcher» seguro que os compensarán. En sí, este juego es una película que conjuga «Blade Runner» con «Terminator» y en la que nos movemos libremente. La acción nos sitúa en un mundo futurista y desolado en el que la tecnología lo domina todo. Una extraña raza de seres (los «Snatcher») parecidos a un ciborg se están infiltrando en la sociedad eliminando a individuos de alta posición. Para combatir esta amenaza, las autoridades han creado un cuerpo especial de policía altamente cualificado: los «Junkers». Nuestro papel en esta historia es el de asumir la personalidad de Gillean Seed (un «Junkers» con problemas de amnesia) y resolver un misterioso asesinato. Todo esto da pie para que Konami haya programado una fascinante mezcla de aventura gráfica y arcade que gustará a todos.





Eoafipjstasientoas trqdesyna destas juegostenüs amiga piatdsqeglbemoas vistaráltieacámdas útaidas figyubtasiepte tesdqeenesautentda jaegesenaátreriigis en la calle.



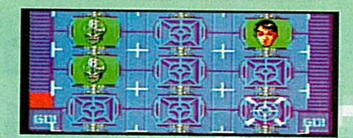
Los diálogos hablados se entremezclan con los escritos para darnos todas las pistas necesarias para solucionar el caso. Desgraciadamente el idioma es una dificultad añadida para los desconocedores del inglés.

Konami inventa para ti



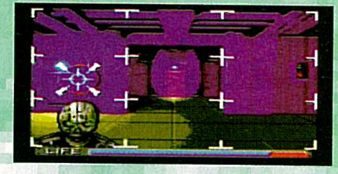
Los «Navigator» son el complemento perfecto de los «Junkers». Su videoteléfono, sus sensores, su potente foco y su opción de salvar partidas son imprescindibles en esta aventura.

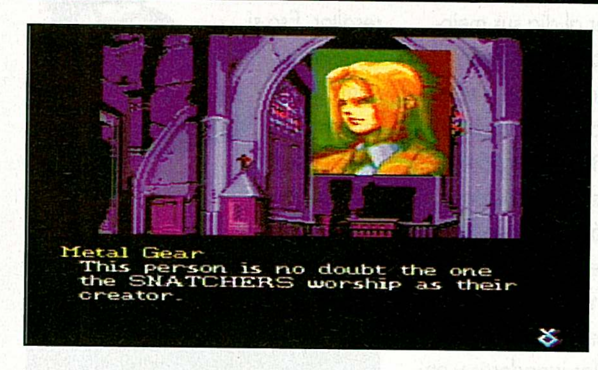
Fuego a discrección



Un detective sin pistola es como un jardín sin flores, por eso los «Junkers» poseen un «Blaster» de devastadores efectos sobre los ciborg.





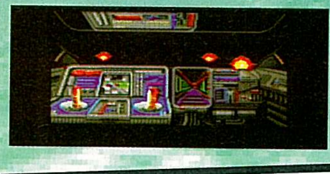


El apasionante argumento de «Snatcher» es el hilo conductor de una increíble aventura que combina la acción con importantes fases de investigación policial.

El coche patrulla del futuro

La forma más rápida de desplazarnos por Neo Kobe es a bordo del Turbocycle. Únicamente es necesario dar un destino y disfrutar del viaje.

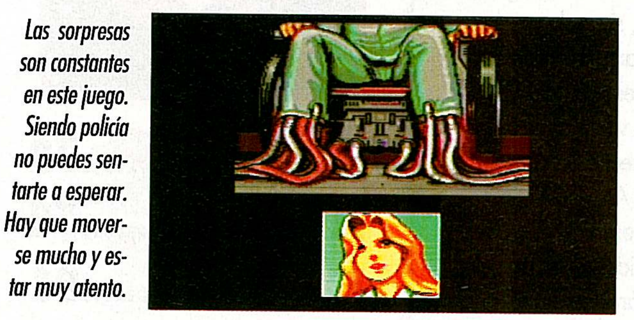








Las sorpresas son constantes en este juego. Siendo policía no puedes sentarte a esperar. Hay que moverse mucho y estar muy atento.



Konami ha creado un juego fascinante. Nos ha tenido enganchados de forma total; por una vez, toda la redacción ha estado de acuerdo en la calidad de este CD.



No todo van a ser tipos monstruosos. Siempre hay tiempo para deleitar la vista con señoritas de buen ver, como estas.







El desarrollo de «Snatcher» es un compendio de películas como «Terminator», «Blade Runner» o «La invasión de los Ultracuerpos». Todo un homenaje al mundo de la ciencia ficción.

Snatcher

Gráficos 94
Auténticas obras de arte. Lástima que sean tan estáticos.

Música 92
Variadas melodías de sonido futurista, sirven de banda sonora a esta estupenda e increíble «película».

FX 94
Diálogos digitalizados, disparos, ambientes e incluso sonidos «caseros» se hallan perfectamente recogidos.

Movimiento ....--
La acción se desarrolla sobre imágenes prácticamente estáticas.

Control 94
Todas las órdenes posibles se encuentran a nuestra disposición desde unos menús muy fáciles de manejar.

Diversión 95
Las mejores aventuras detectivescas de Sherlock Holmes, unidas a un ambiente futurista y caótico. Simplemente sensacional.

OPINION:

Admirador incondicional de la película de Harrison Ford «Blade Runner», jugar con «Snatcher» ha sido para mí como una bendición. El ambiente lúgubre y ciberpunk de este juego me ha atrapado como hacía mucho tiempo no me pasaba. Combinar auténticas investigaciones policiales con unos pocos momentos de disparo (los justos), ha sido la fórmula mágica que me ha «vaciado» de aburrimiento por mucho tiempo. Seguro que a vosotros os pasa lo mismo.

Roberto Lorente

Su único defecto: el idioma.. Si no fuera por ello, estaríamos ante un juego de CD posiblemente perfecto

Javier Castellote

Lo Mejor:

El argumento es estupendo.
La idea de mezclar una aventura gráfica con los juegos de disparo..

Lo Peor:

Desgraciadamente, el idioma. Mientras no sea traducido...



Electronic Arts • Deportivo • Megas: 16 • Jugadores: 1-4 • Continuaciones: Graba • Campos: 8

PGA Tour Golf III

Con mucho «Swing»



Un nuevo sistema de control mejora notablemente los efectos realizables.

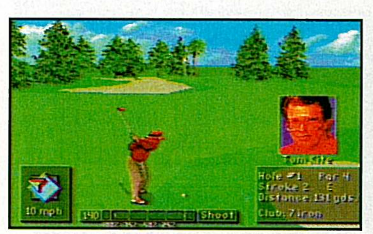


Más campos, mas jugadores famosos, mas colores en pantalla. Eso es «PGA Tour Golf III».

Electronic Arts está empeñada en mantener al día sus mejores productos. «PGA Tour Golf» es uno de ellos, y esta tercera entrega aprovecha todas las virtudes de sus antecesores para, añadiendo ligeras modificaciones, lograr la perfección. Las novedades esta vez vienen de la mano del apartado gráfico y consisten en un mayor número de colores en pantalla, en la digitalización de los jugadores y en una sustancial mejora del control de efectos sobre la pelota. Por lo demás, poco que resaltar. Eso sí, los nuevos campos colmarán los deseos de los más exigentes.









Gráficos 90
Música 84
FX 86
Movimiento ...88
Control 89
Diversión 91

OPINION:

Estupendo "lavado de cara" de uno de los mejores juegos de golf que se pueden ver en la Mega Drive.

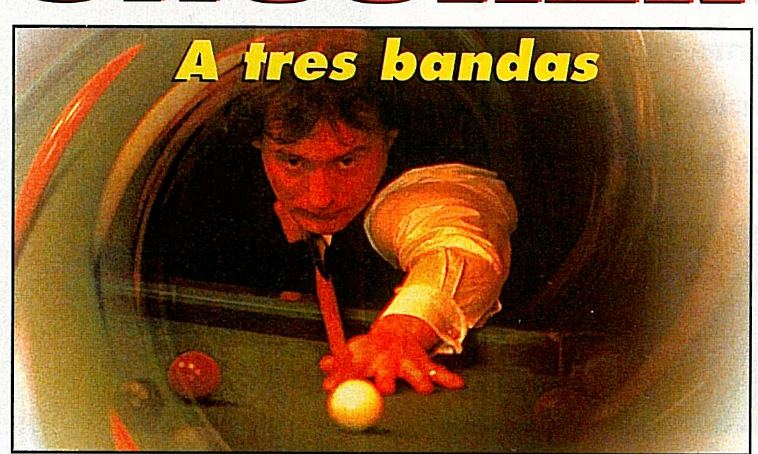
Roberto Lorente

90%

Virgin • Deportivo • Megas: 4 • Jugadores: 1-2 • Niv. de Dif. : 4 • Continuaciones: 0

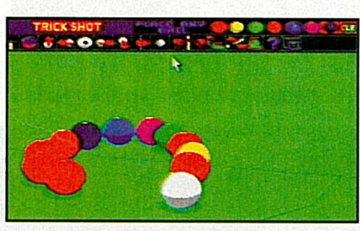
Jimmy White´s Whirlwind SNOOKER

A tres bandas

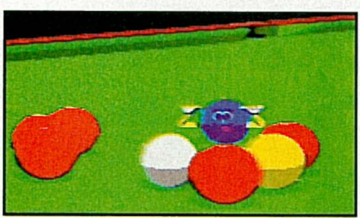


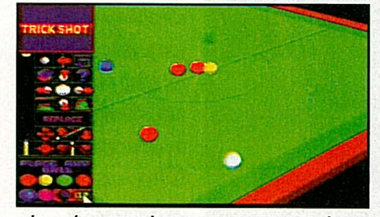
El billar cuenta con distinguidos seguidores, sin embargo las consolas parecen haberse olvidado de este deporte. «J. W. W. Snooker» viene a remediar este error con la seguridad que da el ser realizado por Archer Maclean, un verdadero maestro de la programación. Los seguidores del deporte del taco disfrutarán como locos con esta curiosa modalidad de billar. El resto de mortales puede que no lleguen a cogerle todo el encanto.








El sentido del humor no va a faltar en este juego de Virgin. ¿Verdad, bola azul?.



El amplio menú de opciones permite realizar cualquier tipo de efecto o tiro.

Gráficos 79
Música 78
FX 81
Movimiento ...84
Control 80
Diversión 79

OPINION:

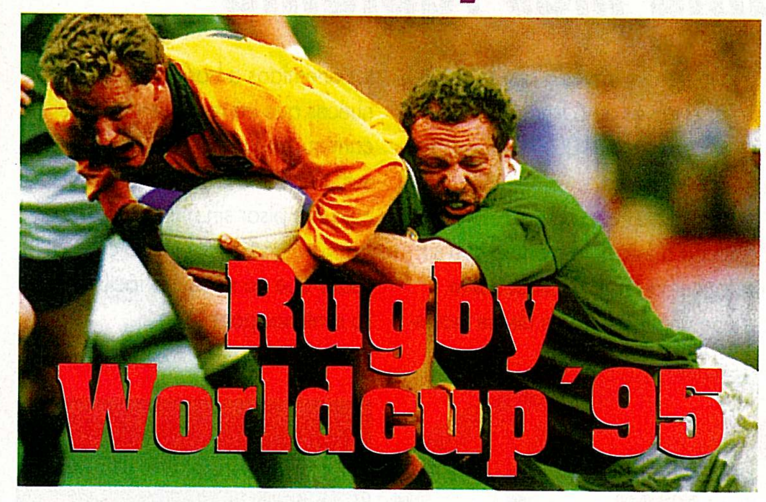
Jimmy White apadrina una de las escasas apariciones del deporte del billar en las consolas. Sólo para fanáticos.

Roberto Lorente

79%

Eletronic Arts • Deportivo • Megas: 16 • Jugadores: 1-4 • Niv. de Dif. : 2 • Contin.: Password • Equipos: 32

Directo a palos



Los movimientos de los jugadores están realizados de una forma perfecta. Ver un partido es como ver la televisión.

Para disputar la copa del mundo de rugby del 95 ya no es necesario desplazarse a Suráfrica. «Rugby WCup '95» es la solución.

Cansados de tanto fútbol americano, la salida de este cartucho nos ha llenado de alegría. Compartiendo la misma vista y el mismo sistema de juego que el «FIFA Soccer», «Rugby WCup '95» es un interesante acercamiento al deporte de los tres palos. Las increíbles animaciones de los jugadores y el perfecto ambiente creado contribuyen a formar un estupendo juego cargado de diversión. Preparaos para vivir en vuestra consola los mejores ensayos de la temporada.





Gráficos	90
Música	89
FX	86
Movimiento	82
Control	80
Diversión	87

OPINION:

Entretenido juego que, a pesar de tener al rugby por protagonista, nos recuerda muchas veces al famoso «FIFA Soccer».

Roberto Lorente

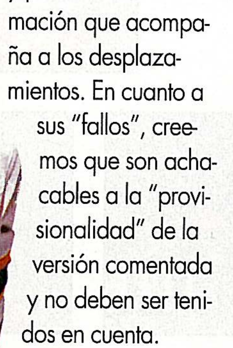
88%

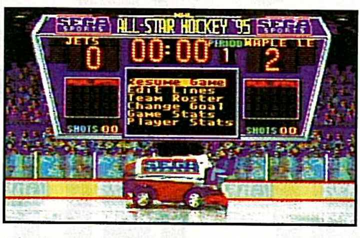
Sega • Deportivo • Megas: 16 • Jugadores: 1-2 • Niv. de Dif. : 0 • Continuaciones: Password • Equipos: 26

NHL ALL STARS Hockey´95

El cartucho que surgió del frío

La división deportiva de Sega se ha puesto las pilas para "competir" con Electronic Arts por la supremacía en los juegos de Hockey Hielo. El resultado final (a juzgar por lo visto en una versión no definitiva) no va a decepcionar a nadie. Las opciones son amplias y permiten disputar ligas, copas o partidos amistosos con toda la emoción del deporte original y con los 26 equipos que componen la liga profesional americana. Visualmente, «NHL All Stars Hockey '95» destaca por el buen tamaño de los jugadores y por la excelente animación que acompaña a los desplazamientos. En cuanto a sus "fallos", creemos que son achacables a la "provisionalidad" de la versión comentada y no deben ser tenidos en cuenta.



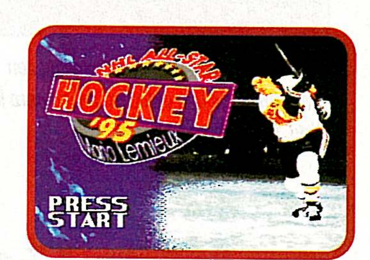


El videomarcador del campo contiene todas las opciones necesarias para configurar las alineaciones o ver estadísticas.



Regatear al contrario requiere de cierta dosis de habilidad por la inercia que produce el hielo. Es recomendable pasar el disco a menudo.





Gráficos	85
Música	80
FX	82
Movimiento	84
Control	81
Diversión	81

OPINION:

La aparición de este cartucho amplía la oferta existente en juegos de hockey y aporta un nuevo punto de referencia para los aficionados.

Roberto Lorente

82%



Ocean • Plataformas • Megas: 8 • Jugadores: 1 • Vidas: 6 • Niv. de Dif. : 5 • Cont.: Password • Fases: 6

La ardilla más rapidilla

La temperatura del planeta está bajando por momentos. Cada vez hace más frío y eso que el invierno ya hace tiempo que pasó. La razón de tan extraño suceso es que el malvado Yeti pretende aumentar sus dominios desde el Himalaya, donde ahora vive, hasta el resto del mundo a base de provocar una nueva glaciación. Si lo consigue piensa proclamarse rey absoluto. Para lograrlo está utilizando un enorme congelador y ese es el objetivo a destruir para cualquier valiente que se atreva a iniciar una peligrosa travesía que le va a llevar a través de 6 frenéticas fases plataformeras al 100% y rebosantes de enemigos.

Mr. Nutz ha aceptado el reto y se dispone a iniciar la marcha con su valor como único acompañante.

Tiene previsto librarse de los molestos enemigos a base de lanzarles nueces que irá recogiendo por el camino, pero si ésto falla, también está dispuesto a golpear con su cola o a pisar sin piedad a los malos. Como véis, es un tipo con carácter que no se asusta fácilmente. Lo sentimos por el Yeti...

El colorido de las fases hace que jugar con «Mr. Nutz» sea una auténtica delicia para la vista. Es bonito como pocos.

Mr. NUTZ

Gráficos 85
Buen desarrollo del protagonista y estupendos fondos cargados de color.

Música 87
Desenfadada y con el ritmo justo para cada fase. Posiblemente ni te fijes en que suena.

FX 85
Ni muchos ni pocos: los justos y con calidad de sobra.

Movimiento ...86
Perfecto en los fondos y muy bueno en el personaje principal.

Control 89
Mr. Nutz responde al pad con suavidad y precisión. No hay que ser un "manitas" para sacarle provecho.

Diversión 87
Plataformas de las de siempre con la diversión más sana del mercado.

OPINION:

Cartucho de los de disfrutar en familia por la simpatía del protagonista, el colorido de las pantallas y la facilidad de manejo. No es muy original, pero entretiene.

Roberto Lorente

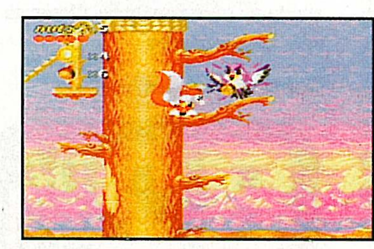
86%



Nuestro héroe domina a la perfección el arte de esquivar enemigos. Sus saltos son un recurso muy útil.

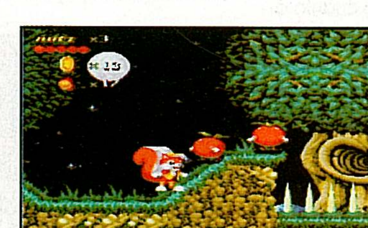
Ocean nos ha preparado un plataformas de alta calidad gráfica y lleno de acción, que tendremos que jugar con una graciosa ardilla.

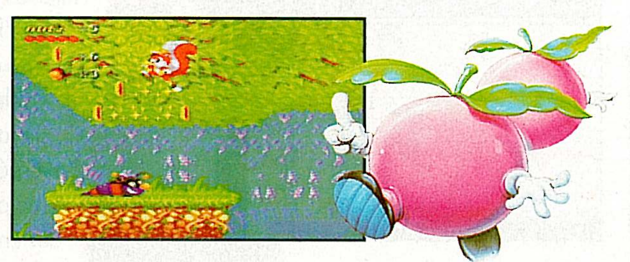
Cualquier medio de transporte es válido cuando lo que se trata es de acabar cuanto antes con la enorme ola de frío.





Complicadas plataformas separan a Mr. Nutz de su enemigo el Yeti. Hay que tener mucho cuidado con las trampas.







Interplay • Arcade • Megas: 16 • Jugadores: 1-2 • Vidas: - • Niv. de Dif. : 3 • Cont.: Password • Fases: 6 Planetas

A ritmo de Rock

Tu carrera como piloto galáctico está a punto de comenzar. Tu primer préstamo de 20.000 dólares ya ha sido invertido en comprar un bólido y todo está decidido. Vas a representar a la tierra en una de las competiciones deportivas más espectaculares que se pueden ver. Cuatro vehículos en carrera y seis planetas por visitar con muchos circuitos cada uno. Las armas están cargadas a bordo de tu coche por lo que pueda pasar. Todo está permitido menos perder. La bandera indica el comienzo de la prueba y todos tus rivales se lanzan contra ti. Dos granadas tiradas a tiempo se encargan del primer adversario. Ya eres tercero y apenas llevas una vuelta al circuito. Tras la siguiente curva te espera una bonificación extra de dinero. Aceleras y la consigues sin problemas. Mientras tanto tus rivales se han enzarzado en una refriega que te beneficia. Conectas el turbo y cruzas la meta el primero. 10.000 dólares compensan los esfuerzos realizados y tu comienzas a pensar en qué partes del coche vas a invertir el premio. ¿Un nuevo cañón?, ¿otro motor?, ¿los dos...?.



Gráficos 83
Sin ser muy buenos, muestran unos coches bien definidos y claros.

Música 82
Canciones del mejor Pop-Rock para amenizar una carrera super.

FX 79
Las voces digitalizadas son demasiado malas como para estar a la altura del resto del juego.

Movimiento ...86
Dependiendo del motor que tengas puedes pasar de 0 a 100 en dos segundos.

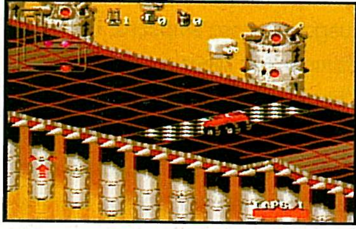
Control 87
Como todo en este juego, cuanto más dinero tengas mejor se controla.

Diversión 89
Es muy fácil acabar "enganchado" a poco que se juegue. No defraudará a nadie.

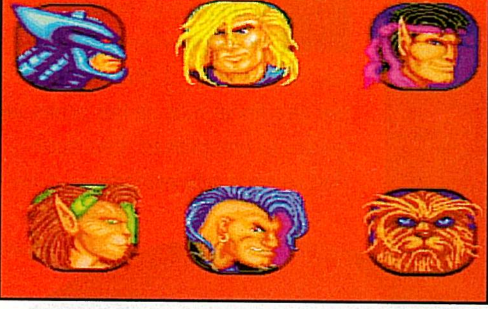
OPINION:
Las mejores carreras a ritmo de Rock para que tu Mega Driver no tenga ni un segundo de respiro

Roberto Lorente





Cada paso por meta nos rellenará los depósito de armas de nuestro vehículo. No te cortes y usa tus armas.



Estos son los pilotos que hay disponibles desde el comienzo. Cada uno de ellos tiene sus propias cualidades tales como mejor aceleración o mayor capacidad de salto.

Vuelven las carreras de minicoches a Mega Drive, y con gran acierto. Y es que Interplay ha dado en el blanco.



Saber gastar el dinero ganado es una obligación. Mejora tu vehículo todo lo que puedas o te dejarán tirado.



Las salidas son los peores momentos de la carrera. El agrupamiento de los coches hace que sea relativamente fácil disparar con acierto.

Kick Off 3 European Challenge
By Steve Screech
© 1994 Anco Games
Licensed by Sega Enterprises, Ltd.

Anco

Deportivo

Megas: 4

Jugadores: 1-2

Equipos: 104

Niv. de Dif. : 3

Continuaciones: -

Password: Sí

Batería: No

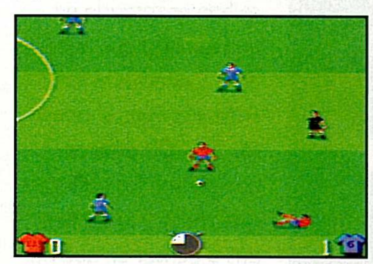
Competiciones: 4

Decepción en las gradas

KICK OFF 3 European Challenge

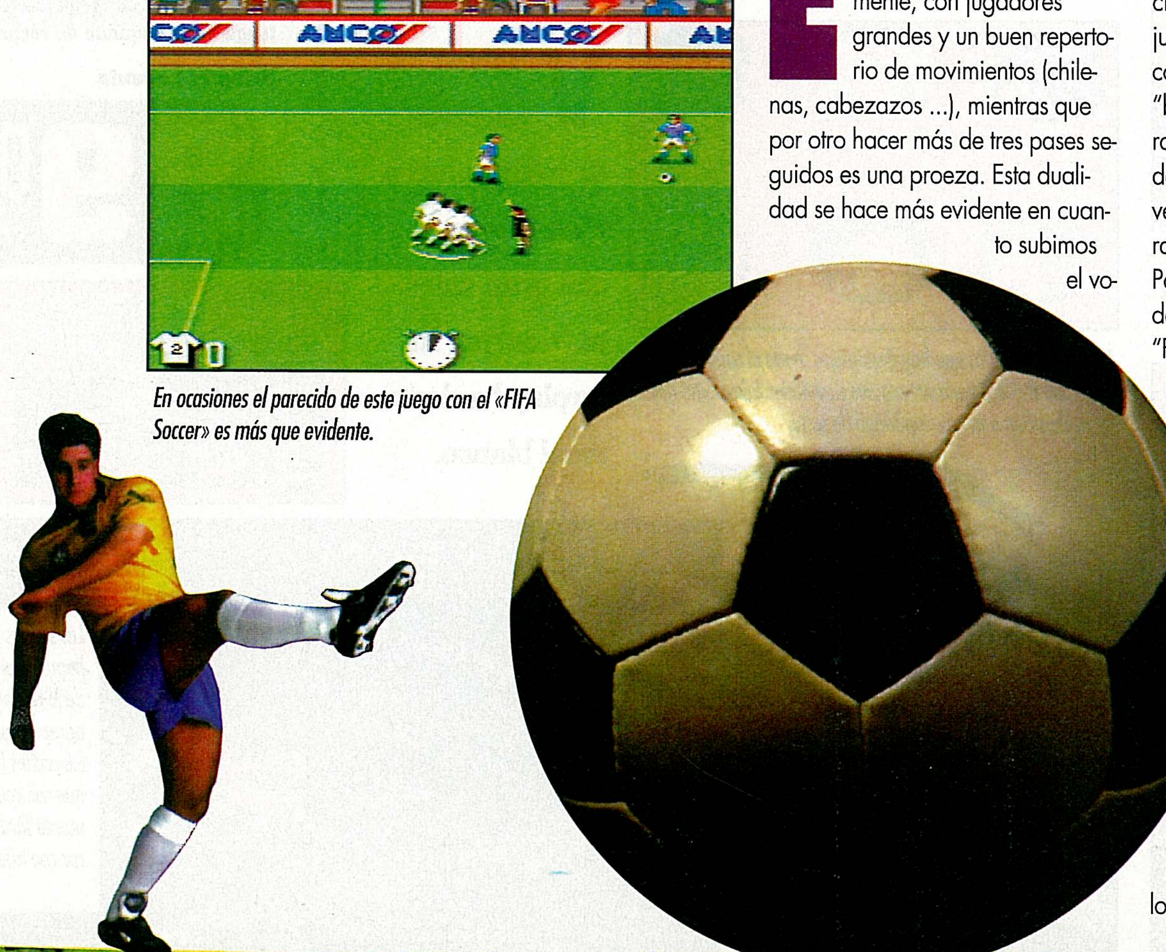


La celebración de los goles por parte de los jugadores es tan espectacular como esto.



El árbitro va a tener mucho trabajo en este cartucho. Parar cualquier brote de violencia a golpe de tarjeta tiene su mérito.





En ocasiones el parecido de este juego con el «FIFA Soccer» es más que evidente.

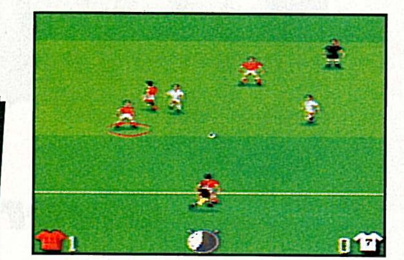
Estamos ante un juego contradictorio. Por un lado resulta muy atractivo gráficamente, con jugadores grandes y un buen repertorio de movimientos (chilenas, cabezazos ...), mientras que por otro hacer más de tres pases seguidos es una proeza. Esta dualidad se hace más evidente en cuanto subimos el volumen de nuestro televisor. Durante las pantallas de opciones una marchosa melodía nos alegra la elección, pero, saltamos al terreno de juego y la cosa empeora. Del incomparable silencio pasamos a los "berridos" del público sin tan siquiera un aviso de que tales ruidos pueden ser nocivos para la salud. Una verdadera lástima, porque a primera vista este cartucho prometía más. Para que nos entendamos: algunos detalles son inconfundiblemente del "FIFA", pero el resultado final está más cerca del "World Soccer 2" de Sega. La jugabilidad se ha resentido demasiado y ni la belleza estética ni las múltiples opciones compensan el disgusto recibido. En fin, es una pena que en un mismo cartucho convivan opciones interesantes como el modo práctica o 104 equipos a elegir con despropósitos de la talla de la ambientación sonora o de los errores de programación (goles fantasmas, reposición de los sprites en pantalla...).



La repetición a cámara lenta de las jugadas tiene la ventaja de permitirnos disfrutar a tope con ese golazo que hemos marcado en el último segundo del partido.



Es necesario colocar muy bien a la defensa en jugadas tan peligrosas, como los saques de esquina, si no queremos disgustos.



La sesión de entrenamiento



La interesante opción de entrenamiento nos permite "pulir" nuestros defectos antes de jugar.

1.Regate y Disparo: Hay que esquivar los conos en carrera y acertar con el tiro.

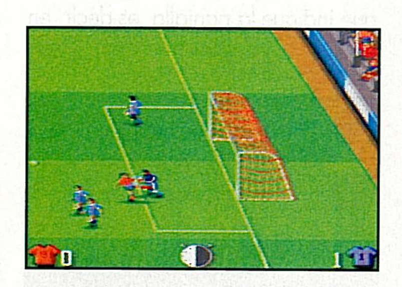
2.Faltas: La imaginación a la hora de preparar un "Friqui" entra en juego.

3.Remates: Rematar pases desde la banda tiene su dificultad.

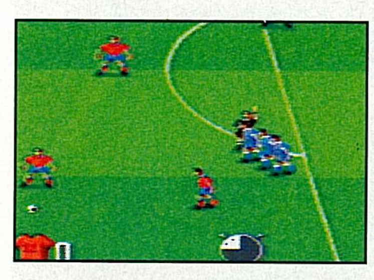
4.Penaltis.Es imprescindible dominar esta técnica por si acaso empatamos.



Contempla 104 equipos en varias ligas diferentes, un modo de entrenamiento, juego para varios participantes, pero le falta la esencia: la jugabilidad. Sin esto, no hay cartucho, por más que la presentación y la idea sea buena.



Pese a la belleza de los gráficos, la jugabilidad es un inconveniente que repercute sobre el resultado final.









Kick Off 3

Gráficos 86
Los jugadores son de un buen tamaño y realizan un amplio y bienvenido abanico de movimientos

Música 78
Limitada a las pantallas de menú. Escasa y poco cuidada.

FX 63
Los cánticos del público parecen sacados de un atasco de tráfico. El resto de efectos simplemente cumplen.

Movimiento 80
Aun en el modo de juego rápido resulta un poco lento, pero todo es acostumbrarse y no sorprenderse.

Control 81
El sistema de pases es complicado y caprichoso. Al menos manejar al jugador es más sencillo.

Diversión 75
Aceptando sus peculiaridades, con mucha paciencia y algo de suerte es incluso posible divertirse.

OPINION:

La ruptura entre Dino Dini y ANCO ha sido especialmente traumática para la compañía inglesa. A pesar de quedarse con el nombre «Kick Off» no ha podido mantener el nivel de calidad exhibido hasta ahora. «Kick Off 3» da la impresión de haber salido antes de tiempo, de estar sin pulir. Quizá sea por la prisa de coincidir con la salida a la calle de «Dino Dini's Soccer»...

Roberto Lorente

Demasiado tiempo esperando para recibir un cartucho con estas especiales "características".

J. A. Gallego

Lo Mejor:
La opción de entrenamiento.
Que incluye a la liga española.

Lo Peor:
Los cánticos del público.
Algunos fallos de programación.

73%



Sega

Avent. Interactiva

Megas: CD-ROM

Jugadores: 1

Vidas: -

Niv. de Dif. : 3

Continuac.: En juego

Password: No

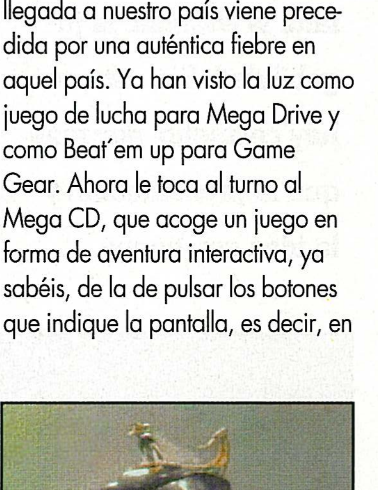
Batería: No

Fases: Hasta 15

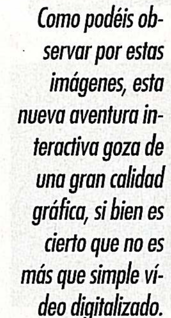


Diversión en cinerama

Recomendado para todos los públicos, este nuevo compacto de la multinacional japonesa Sega os propone participar de las aventuras de los televisivos Power Rangers. Os recordamos que estos curiosos héroes vienen de los Estados Unidos y su llegada a nuestro país viene precedida por una auténtica fiebre en aquel país. Ya han visto la luz como juego de lucha para Mega Drive y como Beat´em up para Game Gear. Ahora le toca al turno al Mega CD, que acoge un juego en forma de aventura interactiva, ya sabéis, de la de pulsar los botones que indique la pantalla, es decir, en el más puro estilo «Time Gal» o «Road Avenger». El vídeo digitalizado que observaréis en vuestra pantalla está tomado de la serie de televisión y sigue una trama lineal, no hay desvíos aunque vuestra actuación sea incorrecta. Únicamente perderéis energía, y cuando no os quede nada, final del juego y vuelta a empezar. Como juego no posee opciones, sólo podréis seleccionar el nivel de dificultad, que más bien es la lonmgitud de la aventura puesto que como "Beginner" tendréis cinco episodios, y como "Expert" quince, quedando una opción intermedia con diez episodios. En fin, habrá que estar atento a la pantalla.



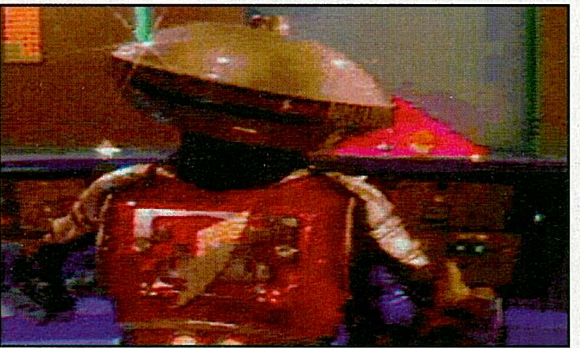




Como podéis observar por estas imágenes, esta nueva aventura interactiva goza de una gran calidad gráfica, si bien es cierto que no es más que simple vídeo digitalizado.







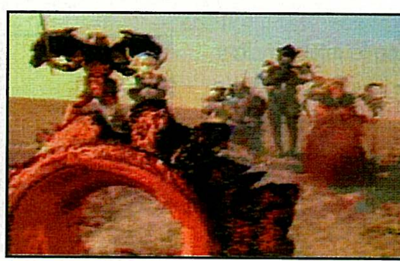
Todos los personajes de la serie de televisión están incluidos en este compacto, desde el simpático robot de la cueva hasta cada una de las mascotas de los Rangers.





La presentación del juego os proporcionará información muy útil acerca de los actores y el papel que desempeñan en la serie de televisión, además de en este compacto.





Rita Repulsa, junto a sus secuaces, última los preparativos para invadir la tierra, una vez que consiga acabar con lor Power Rangers, único obstáculo entre ella y la victoria.



Utilizando el sistema de compresión de imágenes TruVideo, Sega nos ofrece una completa película en CD: las aventuras de los televisivos y famosos Power Rangers.



En fin, lo cierto es que uno de los juegos más originales que hemos visto últimamente.En fin, lo cierto es que uno de los juegos más original.fin, lo cierto es que uno de los juegos m



Si los Power Rangers se unen gracias a sus mascotas, podréis utilizar el Megazord, un gigantesco robot de combate.





Si cumplís correctamente con cada una de las misiones, ganaréis un merecido continue, que os permitirá seguir jugando.

La pantalla de juego es sencilla: los puntos en la parte superior y un marcador de energía en la parte inferior (si es necesario).



Power Rangers

Gráficos 93

Por una vez, y sin sentar precedente, vamos a puntuar la calidad de la digitazlización de video, ya que no hay gráficos propiamente dichos. El video es a pantalla completo y de una sorprendente calidad.

Música 91

Música de la serie televisiva, con mucho ritmo y ambientación perfecta.

FX 80

Efectos de sonido digitalizados, que cuando es necesario (pocas veces) cumplen sin problemas.

Movimiento ....--

No hay ningún tipo de movimiento, salvo el que se realiza en el vídeo, pero no es puntuable.

Control ....--

Limitarse a pulsar los botones que indica la pantalla no es precisamente control.

Diversión 80

Las dos o tres primeras partidas es divertido, pero una vez que sabes cuáles son los movimientos necesarios en cada uno de los combates el factor de repetición es más bien nulo.

OPINION:

«Power Rangers CD» no es precisamente un juego tal y como nosotros lo definimos, es más bien una experiencia interactiva, puesto que únicamente nos dedicamos a pulsar botones y observar la acción. La calidad del conjunto es alta: la música es muy buena y los efectos también (están digitalizados junto con las imágenes), y el vídeo tiene muy buena calidad, pero le falta jugabilidad. Sin embargo, gustará a todos los seguidores de la serie televisiva.



Oscar del Moral

Es muy bonito, pero no me parece precisamente "jugable".

J. A. Gallego

Lo Mejor:

La calidad del vídeo y su tamaño una vez en pantalla, ¡la llena toda!.

Lo Peor:

Lo poco que se "juega".

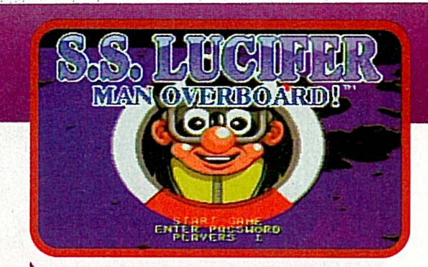


Codemasters • Inteligencia • Megas: 8 • Jugad.: 1 • Vidas: 3 • Niv. de Dif. : 0 • Contin.: Password • Fases: 100

¡¡Hombre al agua!!

MaN OvErBoArD

El barco se hunde, y con él todos los pasajeros. Pero parece que hay un pequeño personaje que, habiendo sido enviado en submarino, se ofrece para rescatar a todo el pasaje. Así de sencillo es el planteamiento de este original juego de Codemasters (si bien es necesario decir que es muy parecido a los Lemmings), pero una cosa es la teoría, y otra la práctica. Y lo cierto es que de esta última le va a hacer mucha falta a nuestro querido amigo. Veámos porqué: a lo largo de su camino por las más de cien partes del barco que va a recorrer, encontrará toda clase de trampas. Vuestra misión será jugar con la inteligencia y las trampas para llevar a los pasajeros que sean necesarios hasta un lugar sano y seguro, normalmente situado al otrolado de la pantalla, muy lejos del punto de partida. Aunque contáis con algunas armas, vuestro principal enemigo será el tiempo. Pero no os preocupéis demasiado, nuestro amigos de Codemasters han incluido un sistema de passwords que os será muy útil



Gráficos 87
Muy simpáticos y llenos de detalle. El colorido también es excelente.

Música 85
Variada y original, con melodías de todo tipo.

FX 82
No son espectaculares, pero cumplen.

Movimiento ...87
El scroll de la pantalla es correcto y nuestro personajes se mueven bien.

Control 89
Al principio se os amontonará el trabajo, pero en cuanto le cojáis el truco, ¡ya veréis, ya!

Diversión 91
Muy, muy divertido. Además, el sistema de passwords ayuda mucho.

OPINION:
Codemasters nos sorprende con un título muy parecido a los Lemmings, pero con personalidad propia y mucha diversión.

Oscar del Moral

88%



En algunos momentos tendréis que utilizar todo lo que esté en vuestro arsenal para dejar el paso libre.





Un juego original que posee elementos típicos de plataformas y arcades, pero en el que sobretodo prima la inteligencia.



Los diferentes niveles se van desarrollando en las variadas partes del barco: bodegas, camarotes, cabinas, etc.

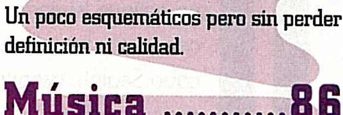


Nuestro personaje tendrá que realizar todo tipo de acrobacias para conseguir que los pasajeros del barco puedan salvar su vida. Será necesario jugar con cautela y mucho cuidado, un error podría ser fatal.

Sony • Plataformas • Megas: 8 • Jugadores: 1-2 • Vidas: 9 • Niv. de Dif. : 2 • Continuaciones: 3 • Fases: 15

Historias del otro lado

Mighty MAX



Gráficos 84
Un poco esquemáticos pero sin perder definición ni calidad.

Música 86
Quizás algo pesada si nos quedamos atascados en una fase.

FX 85
Buenos pero algo escasos. Se echan de menos a veces.

Movimiento ...89
Rápido y sin brusquedades dignas de mención.

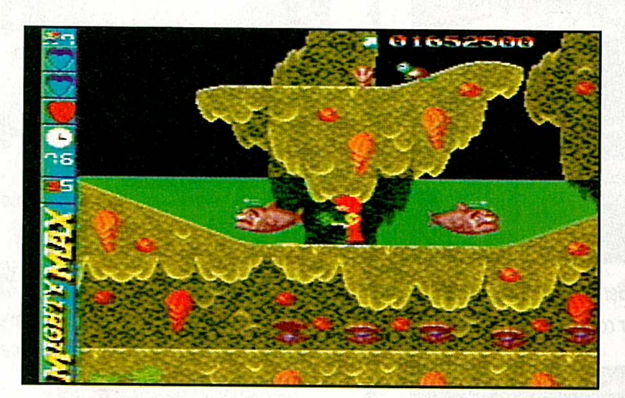
Control 87
Es muy fácil dominar todos los movimientos disponibles.

Diversión 88
Gracias a los passwords, no hay quien se canse de jugar.

OPINION:
Original planteamiento y correcta realización técnica para un juego que cumple perfectamente con su misión de divertir.

Roberto Lorente

85%

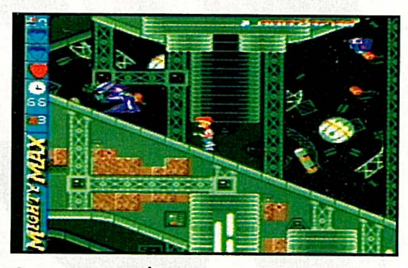


Mighty Max ha sido elegido por los antiguos guerreros para salvar a la humanidad de la amenaza de las fuerzas diabólicas de SkullMaster. Su primera misión es la de destruir el superarma que los malos pretenden usar para acabar con la tierra. Si falla, puede que no tenga tiempo de arrepentirse de su error, por lo que está dispuesto a lograrlo cueste lo que cueste. Los problemas van a venir enseguida. Para empezar, la dichosa máquina se halla desmontada en varias piezas y cada una de estas piezas se encuentra oculta en algún lugar del laberíntico mundo paralelo. Localizar una a una estas secciones del superarma y conducirlas al mundo real para ser convertidas en chatarra es el objetivo. Claro que, si tenemos en cuenta que las puertas de acceso entre los dos mundos no suelen estar cerca de las piezas y que hay montones de enemigos "fastidiándonos"durante el viaje, comprenderemos rápidamente en el lío en el que nos hemos metido por querer ayudar a Mighty Max. Siempre nos quedará el consuelo de habernos divertido como unos posesos mientras salvábamos la tierra.



Las rocas no parecen tener mucha utilidad, pero si las acercamos hasta un trampolín la cosa cambia sensiblemente.



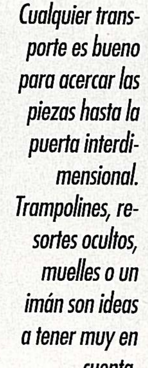


Los enemigos no harán otra cosa que entorpecer la ya de por si complicada aventura.





Aquí podéis ver la puerta interdimensional en la que hay que depositar las piezas que componen la máquina de los SkullMaster.



Cualquier transporte es bueno para acercar las piezas hasta la puerta interdimensional. Trampolines, resortes ocultos, muelles o un imán son ideas a tener muy en cuenta.



Codemasters • Plataformas • Megas: 8 • Jugadores: 1 • Vidas: 3 • Niv. de Dif. : 4 • Continuaciones: 3 • Fases: 12

Con cien cañones por banda...

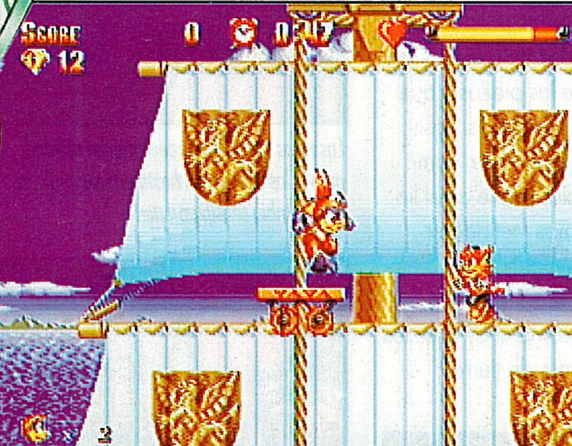
Una antigua leyenda circula por las tierras del cabo Sealph: asegura que un increíble tesoro se oculta por la zona. En él, una extraña esmeralda de fascinante poder mágico atrae toda la atención. Piratas de los siete mares han intentado encontrarlo, pero el brutal Bernardo ha conseguido un plano con su localización exacta.

Desgraciadamente, para lograrlo ha tenido que secuestrar a Bridget, la joven naúfraga dueña del mapa. Pero por suerte, Bridget tiene un amigo valiente y decidido que está dispuesto a rescatarla y recuperar a su vez el mapa, antes de que sea tarde. Su nombre es Havoc y ha prometido no parar hasta cumplir su misión. Ni las doce frenéticas fases plataformeras, ni los secuaces de Bernardo, ni los peligros del mar le acobardan. Sabe que será difícil, pero confía en su voltereta lateral evasiva (para evitar las acometidas de los piratas) y en su voltereta Flipper (para acabar con los enemigos más insistentes). De todas maneras, durante su camino puede ir recogiendo cofres que contienen importantes ayudas como restauradores de energía, vidas extras o sabrosos bonus.



He aquí al brutal Bernardo en plena forma, dispuesto a acabar con vosotros.





Las fases requieren de grandes dotes de habilidad para acceder a las plataformas y para esquivar a los secuaces de Bernardo. No hay que desaprovechar las oportunidades que se nos den para coger tesoros.







Gráficos 84
Tanto el protagonista como los enemigos tienen el toque justo de simpatía. Los escenarios son demasiado repetitivos al principio.

Música 85
Montones de melodías agradables de oír. Muy original la forma de escucharlas desde el menu de opciones.

FX 81
Escasos pero sin desentonar del conjunto.

Movimiento ...84
La animación del personaje es muy buena e incluye algunos movimientos muy divertidos.

Control 85
Manejar a Havoc no requiere ninguna habilidad especial, lo que se agradece a la hora de «plataformear».

Diversión 81
Si eres un aficionado a las plataformas más clásicas, Havoc te entusiasmará. Si no...

OPINION:

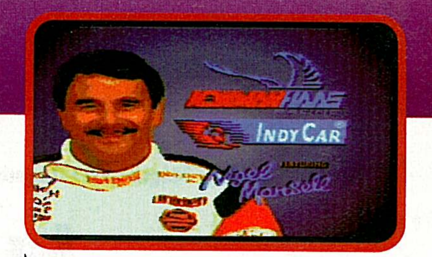
Havoc no va a pasar a la historia por ser un juego original, ni siquiera por ofrecer increíbles efectos gráficos. Si por algo será recordado, va a ser por constituir un claro ejemplo de lo que debe de ser un juego de plataformas clásico. Su mecánica de juego simple y sus interminables plataformas asi lo demuestran.

Roberto Lorente





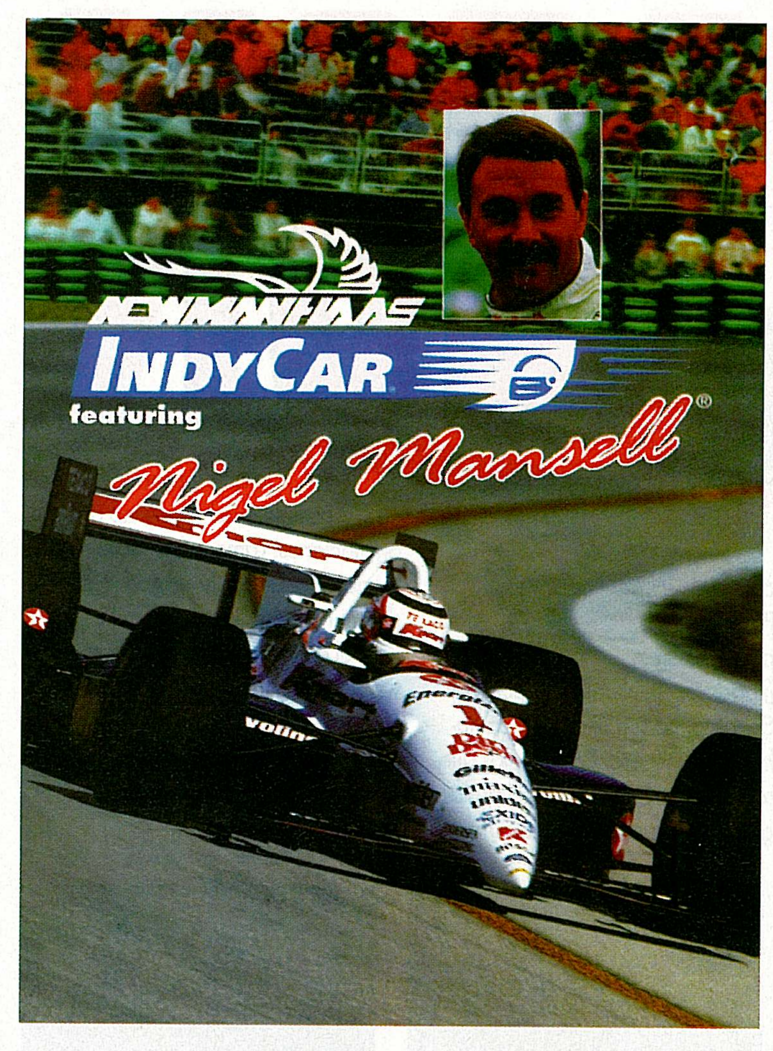
La voltereta Flipper os resolverá cualquier problema que tengáis con los enemigos.

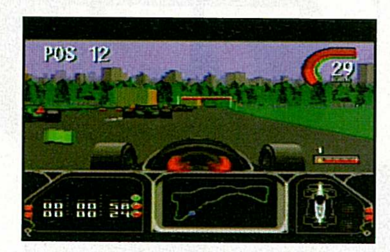


Acclaim • Deportivo • Megas: 8 • Jugadores: 1 • Niv. de Dif. : 2 • Continuaciones: Password • Circuitos: 15

Directo a "boxes"

Gracias a la colaboración de Nigel Mansell, el famoso piloto de Fórmula Uno que actualmente se encuentra compitiendo en los Estados Unidos, Acclaim nos ofrece un nuevo cartucho basado en las espectaculares carreras Indy americanas. Para empezar, os encontaréis con dos modos de juego: arcade o simulación. Como ya os imaginaréis, el modo arcade es seleccionar el circuito de entre los quince disponibles y ¡a correr!. En el modo simulación participaréis de forma más profunda en el juego, puesto que las opciones aumentan y será necesario que ajustéis la mecánica del coche para la carrera a disputar. Después, lo cierto es que sólo hay que correr y llegar el primero. Pero aquí llega el principal problema del juego, puesto que carece de ese algo que nos incita a participar en el juego una y otra vez: la jugabilidad. Sin eso, lo siento, pero no hay juego.

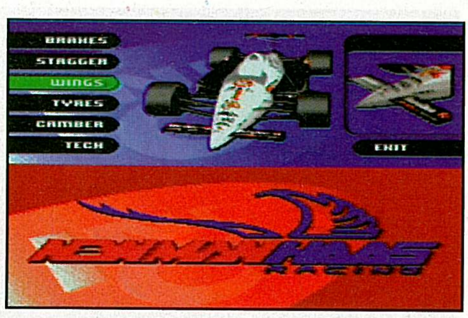




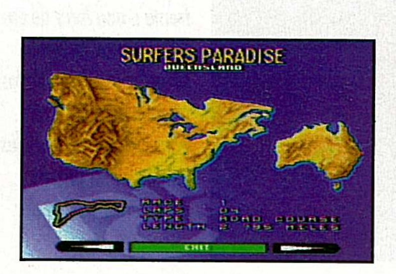
Hay que reconocer que lo de Acclaim no son los cartuchos de carreras. Es una lástima, porque el juego prometía, y mucho.



Dentro de los quince circuitos que el juego muestra es posible encontrar algunos como este óvalo de Wisconsin, de velocidad pura.



En el modo simulación será necesario ajustar el coche a todos los niveles: alerones, neumáticos, caja de cambios, motor, etc. Todo se puede cambiar.



Gráficos 72
Más bien pobretones para lo que la Mega Drive es capaz de dar.

Música 60
Correcta sin más. Su única pega es: o hay efectos de sonido o hay música.

FX 58
Ayudan a ambientar el juego, pero no son muy realistas.

Movimiento ...84
Suave y muy progresivo.

Control 71
De manejo sencillo, pero nada realista; el coche posee una excesiva tendencia a salirse de la pista en las curvas.

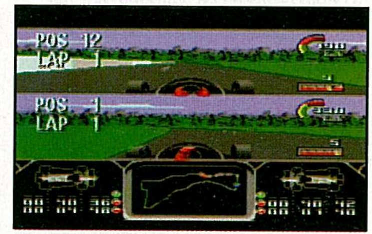
Diversión 73
Gran variedad de opciones, lo que divertirá a los amantes de la velocidad.

OPINION:
Es una lástima que compañías como Acclaim tengan que tirar de la imagen de Nigel Mansell para intentar vendernos un cartucho más bien mediocre.

Oscar del Moral

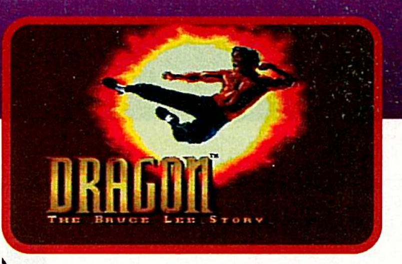
70%





En el modo a pantalla partida el juego no pierde velocidad y además gana en diversión al incorporar un segundo jugador.





Virgin • Lucha • Megas: 16 • Jugadores: 1-3 • Vidas: 1 • Niv. de Dif. : 4 • Continuaciones: 3 • Fases: 5

La furia del Dragón

DRAGON

El gran mito de las artes marciales, Bruce Lee, es el protagonista de este nuevo juego realizado por Virgin para la 16 bits de Sega. Basado en la película del mismo nombre, este cartucho tiene un desarrollo clásico si lo comparamos con otros juegos de lucha, pero posee ciertas peculiaridades que lo convierten en único.

Para empezar, los tres jugadores simultáneos (gracias al Segatap) no son una práctica habitual del género. Por otra, los diferentes golpes que realiza el protagonista alcanzan los 35 distintos, lo que da una idea de lo completo del repertorio de animaciones. Lamentablemente, las novedades aportadas no justifican por si solas la calidad del juego y el cartucho se resiente de graves defectos de jugabilidad. Como consuelo siempre se puede pensar que un juego de lucha a tres jugadores no es algo que veamos todos los días.

Gráficos 88
Llenos de detalles y con un buen colorido general.

Música 84
Variada en las primeras partidas pero muy repetitiva al poco tiempo.

FX 86
Pocos pero muy apropiados para crear ambiente.

Movimiento ...78
A pesar de la gran cantidad de golpes, el protagonista se mueve de forma demasiada "rígida".

Control 75
Los saltos de Bruce son excesivamente incontrolables y los golpes salen por casualidad.

Diversión 74
Muy bonito pero poco divertido tras las primeras partidas.

OPINION:
Pobre intento de aprovecharse del tirón de la película del mismo nombre. Con paciencia puede llegar a gustar.

Roberto Lorente



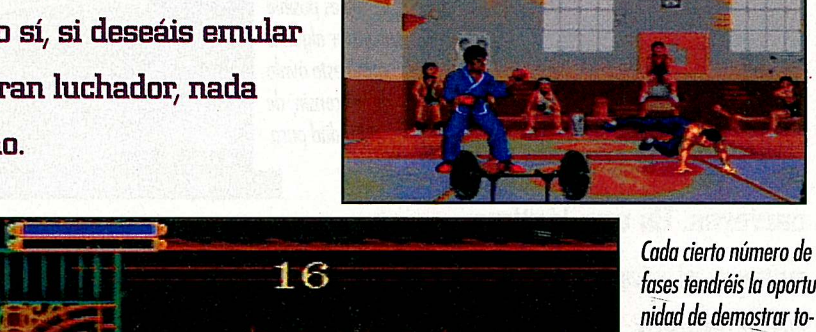




En ciertas ocasiones los problemas nos vendrán por duplicado. Repartir golpes a dos bandas no es nada fácil.



A pesar de incluir aspectos como la lucha a tres jugadores, este «Dragon» carece de jugabilidad. Eso sí, si deseáis emular las andanzas de este gran luchador, nada mejor que este cartucho.







Cada cierto número de fases tendréis la oportunidad de demostrar todas vuestras habilidades frente a una torre de entrenamiento. Evitando los palos y golpeando las almohadillas lograréis unos siempre apetecibles puntos y más energía para vuestro marcador.

Virgin • Arcade • Megas: 4 • Jugadores: 1-2 • Vidas: 5 • Niv. de Dif. : 3 • Continuaciones: 0 • Fases: 7

Master System

Micro-Bruce al rescate

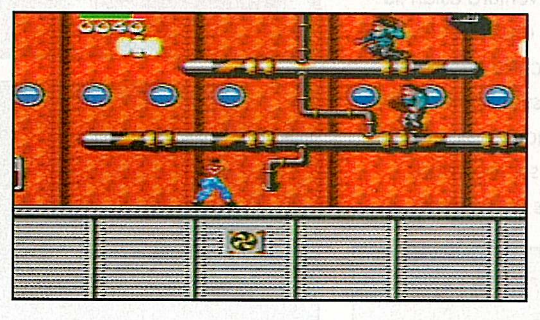




El escaso tamaño del protagonista nos obliga a estar muy atentos si no queremos perderle por el decorado.

La aparición de Bruce Lee en la Master System no ha podido ser más triste. Abandonada la idea de hacer un juego de lucha parecido al de Mega Drive, Virgin ha programado un arcade que tiene todos los alicientes necesarios como para incitar a la lectura de un buen libro. Los gráficos son demasiado simples y el sprite protagonista es minúsculo. Por otra parte el movimiento de Bruce es un deslizamiento continuo acompañado de parpadeos incesantes. Desde luego, empezar el año así es que frustra a cualquiera.





El desplazamiento del personaje principal es muy irregular. Por otra parte, el sistema de control de sus acciones es impreciso y nada claro.

Gráficos	51
Música	49
FX	52
Movimiento	40
Control	38
Diversión	42

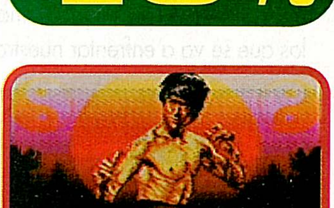
OPINION:

Lamentable producto que hace un flaco favor a su mítico protagonista. Para olvidar lo antes posible.

Roberto Lorente

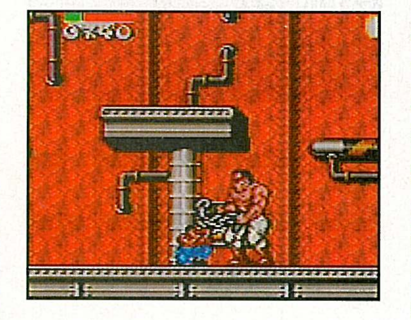


Virgin • Arcade • Megas: 4 • Jugadores: 1-2 • Vidas: 5 • Niv. de Dif. : 3 • Continuaciones: 0 • Fases: 7



Continuando con la costumbre de realizar versiones idénticas para Master y para Game Gear, Virgin no se ha complicado mucho a la hora de programar «Dragon» para la portátil. Igual mapeado, escenarios iguales, idéntico movimiento... La lista de semajanzas sería interminable. Este detalle que normalmente no suele tener mayores consecuencias, en este caso se convierte en una verdadera desgracia. El movimiento del protagonista de la historia es más apropiado para un juego de hockey hielo por desarrollarse a base de "deslizamientos", mientras que los parpadeos que ya comentamos en la versión de Master aparecen aquí en todo su esplendor. Afortunadamente, Bruce ha crecido un poco.

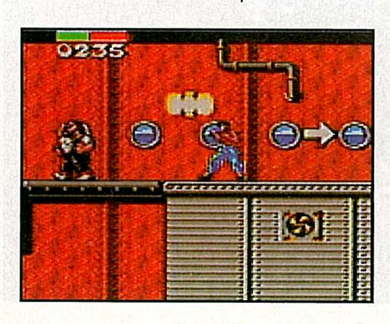




Paradójicamente, la portatil de Sega nos muestra a un protagonista más proporcionado que su hermana de sobremesa.

Game Gear

Artes "parciales"







Gráficos	53
Música	50
FX	52
Movimiento	40
Control	38
Diversión	42

OPINION:

Ligera mejora sobre lo ofrecido por la Master. Desgraciadamente no ha sido suficiente para convertir este cartucho en un juego atractivo.

Roberto Lorente

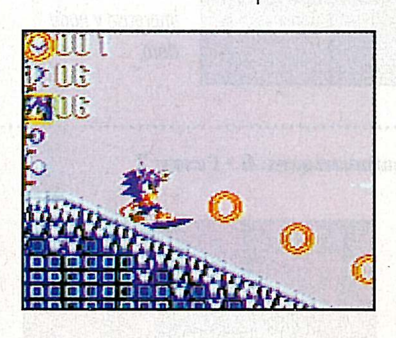


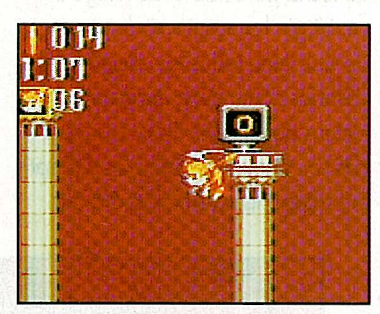
Sega • Plataformas • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Vidas: 3 • Niv. de Dif. : 0 • Cont.: Por puntos • Fases: 18

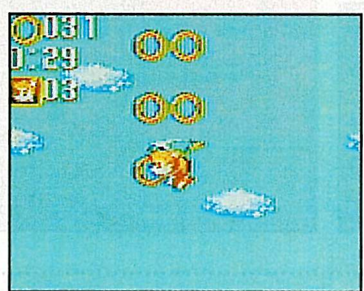
Sonic the Hedgehog Triple Trouble

Sonic ataca de nuevo

Puestos a resolver entuertos, nuestro amigo Sonic se las pinta solo. Tras tantos enfrentamientos, Robotnik ya no le incordia en absoluto y Knuckles no pasa de ser un mero entretenimiento. Estando así las cosas, había que ponerle un reto interesante para sacarle de su retiro y «Sonic Triple Trouble» lo es. El malvado doctor por un lado, el sonrosado equidna por otro y un buscador de tesoros llamado Nack para redondear la faena, son los problemas a los que se va a enfrentar nuestro erizo favorito en su lucha por evitar el robo de las esmeraldas del caos. Ni las nuevas habilidades de nuestro héroe ni tan siquiera la ayuda de Tails pueden hacer más llevadera la misión. Los seis mundos que componen esta aventura están llenos de peligros y encontrar la joya que se oculta en cada uno no es cosa fácil. Fases submarinas, sobre nieve o entre frondosos bosques están esperando a ser recorridas. Cientos de anillos os esperan...

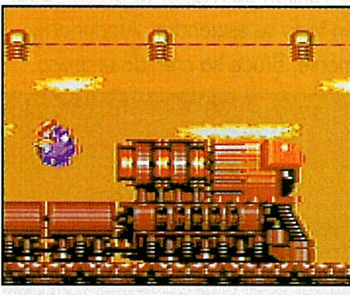






El dominio de la tabla de surf que Sonic ha aprendido en sus ratos de ocio le va a venir muy bien en esta nueva aventura.

Estamos ante un nuevo Sonic, que no sorprende precisamente por su originalidad en el planteamiento ni por sus grandes dosis de jugabilidad, pero es un Sonic.



Los enemigos de final de fase ponen el contrapunto justo a un juego demasiado fácil como para enganchar.



Gráficos 84
Sprites grandes y muy bonitos de ver. Los fondos son tan coloristas como siempre.

Música 78
Las mismas melodías de siempre, pero ya no nos bastan.

FX 75
Pocos y sin ningún atractivo especial.

Movimiento ...73
Sonic se mueve más despacio que de costumbre.

Control 80
Ligeramente peor que en otras ocasiones, pero siempre sencillo.

Diversión 71
Demasiado fácil y parecido a toda la saga como para entretener.

OPINION:
Nueva entrega de las aventuras de Sonic que cuenta con muy pocos alicientes para entusiasmar. Sólo para fanáticos del erizo de Sega.

Roberto Lorente

73%





Sonic y Tails se unen para solucionar uno de los peores líos en los que se han visto metidos. Nada menos que tres "archienemigos" les esperan en una isla llena de peligros.



Electronic Arts • Deportivo • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Niv. de Dif. : 2 • Continuaciones: Password • Equipos: 52

Diversión comprimida

FIFA INTERNACIONAL SOCCER

Seguro que ya habéis oído maravillas sobre este cartucho en sus anteriores formatos (Mega Drive y Mega CD). Pues bien, la portátil de Sega no ha sido ajena al furor despertado alrededor de esta joya deportiva de Electronic Arts y se ha subido (algo tarde, eso sí) al carro de las versiones.

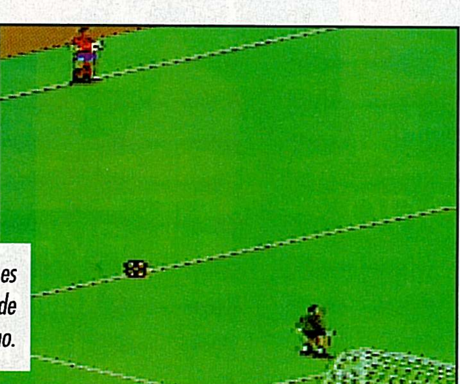
La oferta del FIFA de bolsillo no se diferencia demasiado de sus anteriores apariciones: buenas animaciones de los jugadores, un excelente acabado gráfico y una jugabilidad a toda prueba. Los tipos de competición disponibles son 4, e incluyen exhibición, torneo, liga y play-off que se pueden disputar con cualquiera de los 52 equipos elegibles. El apartado gráfico no se ha visto muy mermado por el soporte y, a pesar del tamaño de los jugadores, los movimientos de los sprites son muy completos con chilenas, cabezazos y demás florituras.





Si lo que buscáis es diversión sin límite y sois unos forofos del fútbol, «FIFA Soccer» es vuestro cartucho. Esta versión no tiene nada que envidiar a la de 16 bits, ambas son ¡prácticamente iguales!

Los porteros, al igual que el resto de jugadores, nos deleitan en este cartucho con grandes animaciones.



El control sobre el juego es absoluto y muy sencillo de realizar en este cartucho.

Gráficos 89
Sin llegar a ser los vistos en Mega Drive, su calidad es perfecta.

Música 87
Muuy buena pese a no ser el apartado más importante del juego.

FX 88
Exceptuando los "metálicos" pitidos del árbitro, todos los demás efectos son de gran calidad.

Movimiento ...90
Suavidad, velocidad y precisión unidos en un solo cartucho.

Control 90
Sencillo e intuitivo para no perder tiempo en aprender a jugar.

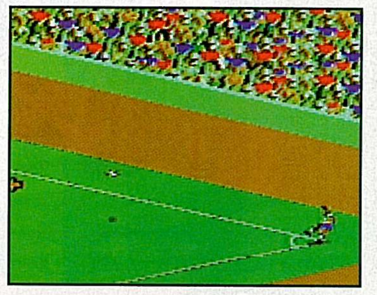
Diversión 92
Tan divertido como la versión de 16 bits y con las ventajas de la portátil.

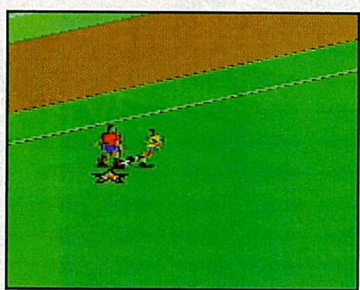
OPINION:

A pesar del retraso con el que aparece, la calidad que destila por cada uno de sus poros es garantía más que suficiente como para merecer vuestra atención.

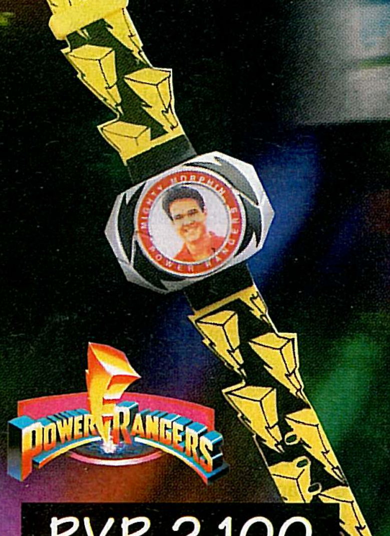
Roberto Lorente







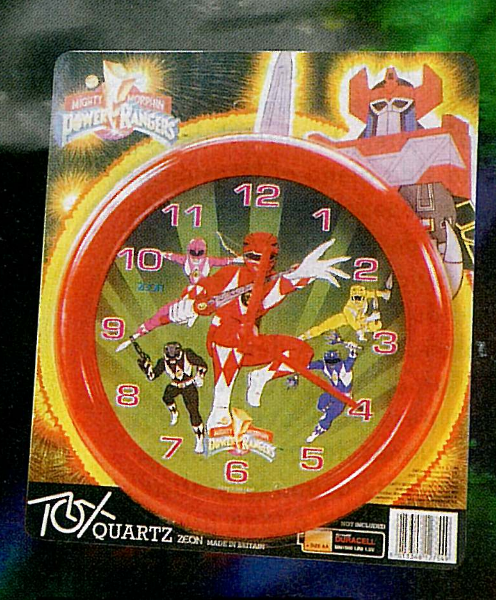
TE PRESENTAMOS LO ÚLTIMO EN RELOJES



P.V.P. 2.100
Reloj digital "Jason" con 2 imágenes. (pila incluída)



P.V.P. 3.400
Reloj despertador



P.V.P. 2.800
Reloj de pared

POWER RANGERS

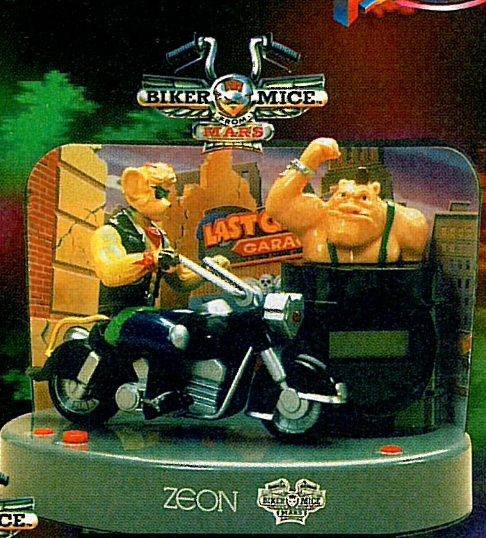


BIKER MICE MARS

P.V.P. 2.800
Reloj de pared



P.V.P. 4.600
Reloj de pulsera
(pila incluída)



P.V.P. 5.900
Reloj despertador parlante.
Al conectarse el despertador se oye:
"Helmets on! It´s time to Rock & Ride!"



Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. c/ De los Ciruelos 4. 28700 S.S. de los Reyes, Madrid.
(Por favor, rellena este cupón con mayúsculas,).

Marca con una cruz (X) el modelo o modelos que deseas recibir por correo: TS

- ❏ Reloj Digital Jason .... P.V.P. 2.100 PTAS
- ❏ Reloj Despertador Power Rangers .... P.V.P. 3.400 PTAS
- ❏ Reloj de Pared Power Rangers .... P.V.P. 2.800 PTAS
- ❏ Reloj de Pared Moto Ratón .... P.V.P. 2.800 PTAS
- ❏ Reloj de Pulsera Analógico Moto Ratón .... P.V.P. 4.500 PTAS
- ❏ Reloj Despertador Parlante Moto Ratón .... P.V.P. 5.900 PTAS
- ❏ Reloj Despertador Baby Simba con luz. .... P.V.P. 5.900 PTAS
- ❏ Reloj de Pulsera Digital Baby Simba .... P.V.P. 2.100 PTAS
- ❏ Reloj Despertador Lion King .... P.V.P. 3.400 PTAS
- ❏ Reloj de Pared Lion King .... P.V.P. 2.800 PTAS

TOTAL PESETAS DE TU PEDIDO: ______________ **+ 250 pesetas de gastos de envío y manipulado =** ______________

NOMBRE........ APELLIDOS ....

DOMICILIO .... LOCALIDAD........ PROVINCIA........

CODIGO POSTAL (IMPRESCINDIBLE)........ TELÉFONO........

Forma de Pago:

- ❏ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ❏ Contra reembolso
- ❏ Tarjeta de crédito VISA nº _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
- ❏ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº ______________

Fecha de caducidad de la tarjeta ....

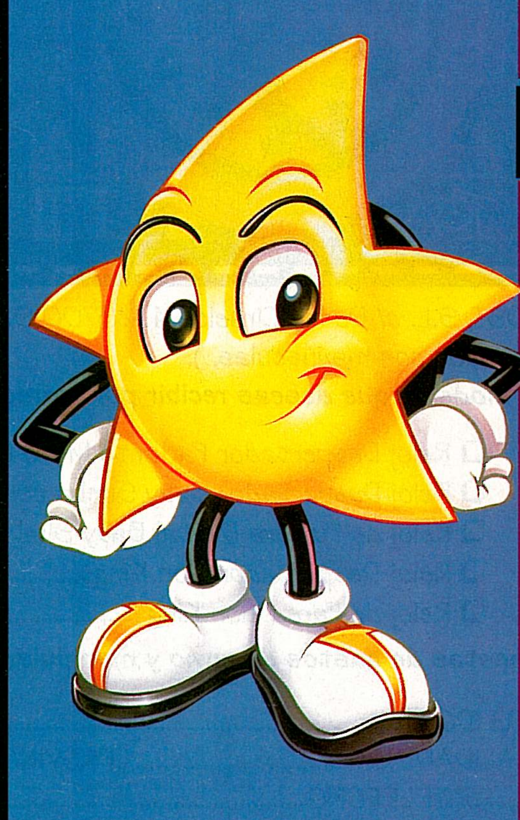
Titular de la tarjeta (si es distinto) ....

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y firma:

Lo más Sega

Este mes (qué manía, siempre empezamos de la misma forma) no hay gran cantidad de novedades, pero las que tenemos compensan sobremanera la falta de cantidad con generosa y estupenda calidad. Tomemos como ejemplo «Ristar»: buenos gráficos, alta jugabilidad, mayor adicción y una música de quitar el hipo. ¿Otro ejemplo?, «Snatcher» de Mega CD, su único problema es que no va a venir en grandes cantidades, pero si os apresuráis, lo podréis conseguir. En 8 bits la cosa está más fría aun, Game Gear ofrece un par de novedades, pero es que Master no tiene más que una -«Dragon»- y la verdad, no merece la pena.



Los números que aparecen la barra amarilla se refieren a la posición ocupada por ese juego durante el mes anterior.

r Repite posición.

n Nueva entrada

Mega CD

1	r	REBEL ASSAULT
2	r	JURASSIC PARK
3	n	SNATCHER
4	n	STAR BLADE
5	3	FIFA SOCCER CD
6	4	SOUL STAR
7	r	SILPHEED
8	5	BATTLECORPS
9	n	POWER RANGERS
10	9	DUNE

Master System

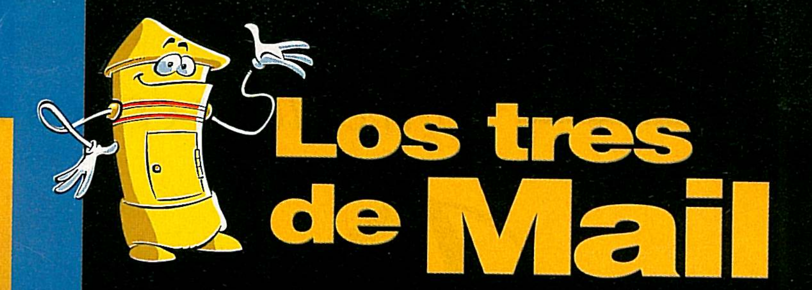
1	r	LION KING
2	r	ASTERIX
3	5	MICROMACHINES
4	3	DR. ROBOTNIK
5	7	WORLD CUP USA ´94
6	4	DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD
7	8	MORTAL KOMBAT
8	6	SONIC SPINBALL
9	r	JUNGLE BOOK
10	r	ALADINO

Mega Drive

1	r	EARTHWORM JIN
2	n	RISTAR
3	2	MICKEY MANIA
4	3	LION KING
5	r	FIFA SOCCER 95
6	r	SUPER S. FIGHTER II
7	4	SOLEIL
8	7	RED ZONE
9	n	PSYCHO PINBALL
10	6	DYNAMITE HEADDY

Game Gear

1	r	PETE SAMPRAS TENIS
2	n	FIFA SOCCER
3	2	LION KING
4	3	MORTAL KOMBAT II
5	4	MICROMACHINES
6	7	MAN OVERBOARD
7	5	DROP ZONE
8	6	DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD
9	10	ERNIE ELS GOLF
10	8	JUNGLE BOOK



Los tres de Mail

Esta es la lista de los juegos más vendidos por la cadena Mail Soft en todos sus centros a lo largo del mes pasado.

Mega Drive

1) FIFA Soccer ´95
2) Lion King
3) Super Street Fighter II

Master System

1) Sonic Chaos
2) Donald Duck II
3) Asterix and the Great Rescue

Game Gear

1) El Rey León
2) Mortal kombat II
3) Sonic Triple Trouble

Mega CD

1) Mickey Mania
2) Rebel Assault
3) Soul Star

MD 32X

1) Doom
2) Virtua Racing Deluxe
3) Star Wars

Por gentileza de Mail Soft, sorteamos varios cartuchos de nuestras listas. Envíanos este cupón con tus datos a la siguiente dirección: Hobby Press. TodoSega. C/Ciruelos nº 4, 28700 San Sebastian de los Reyes, Madrid. Indicando en el sobre LOS TRES DE MAIL y la consola que tienes.

Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

Teléfono .... C.P. ....

Ciudad .... Provincia ....

Consola ....

Aventura en las nuevas tecnologías

Rol en CD

El soporte compacto permite que las compañías programadores se explayen a placer y nos ofrezcan juegos de rol extensos, con multitud de personajes y una importante profundidad argumental que permite un amplio desarrollo en el tiempo, haciendo una aventura larga y extensa, pero llena de jugabilidad.



Con el paso del tiempo y según las tecnologías van actualizándose, las consolas también se benefician de los adelantos técnicos. Así, Mega Drive vió como en el 93 Sega introducía un **periférico nuevo con la capacidad para leer discos con datos o CD-ROM**. Esta nueva máquina actualizaba de forma increíble la capacidad de la 16 bits y prometía nuevos juegos, con la calidad gráfica y sonora que ofrece un soporte como el CD-ROM. Los juegos de rol fueron los primeros en beneficiarse esta tecnología por sus especiales características de juego: necesidad de **unos gráficos excepcionales** para acompañar una acción aventurera que se podía alargar **en el tiempo hasta lo indecible**. Todo ello acompañado de un sonido con calidad digital y la especial habilidad del Mega CD para ejecutar músicas desde el CD.

Sólo en Japón

Como siempre ocurre con los primeros juegos, éstos vieron la luz en Japón, donde el soporte fue primeramente presentado. Poco a poco la fiebre fue extendiéndose por el resto del mundo. Sin embargo, nuestro país nunca ha estado incluido dentro de la lista de potenciales mercados para su distribución, pero parece que la tendencia va a cambiar y próximamente podremos ver en nuestro país algunos de estos títulos.

Rol tradicional

Según la definición que os ofreciamos hace un par de meses para los distintos tipos de rol que existen, podríamos englobar los títulos

No me conteste ahora ...

La navidad se ha acabado. Atrás han quedado los aromas de sabrosos guisos que inundaban las salas del castillo. El regusto amargo de la cerveza troll ya es solo un recuerdo en las gargantas de aquellos que osaron probarla. Son los restos de una época oscura del año en la que la gente se siente más generosa, más solidaria, en fin, más humana... Parece mentira que haya que esperar a estas fechas para que todos se den cuenta de lo más evidente. Bueno, da igual. No estoy aquí para hacer reflexiones personales. Este mes he decidido escribir sobre algo que por estas fechas nos inunda como el polen por primavera: la publicidad de juguetes.

Mi retiro no me impide observar como todas las compañías se enzarzan en una lucha sin cuartel por ganarse los favores de los afortunados jóvenes de hoy en día. Hasta aquí parece que el tema no nos influye, pero resulta que las consolas son consideradas como juguetes y como tales, entran en «las estadísticas». No entiendo muy bien el significado de esas palabras, pero todo el mundo habla de ellas (supongo que serán unas poderosas magas de extrañas habilidades como las Gracias de Thoradin, pero no estoy muy seguro). Pues bien, lo que estaba diciendo (es que a estas edades a uno se le va el santo al cielo enseguida, lo que me recuerda que en una ocasión tuve un encuentro con los Yaik salvajes y sin ningún arma para defenderme... ¡Huy,, lo siento!). Os estaba contando que las señoras estadísticas decían que este año las consolas y «demás juguetes electrónicos» habían perdido comba respecto a los juguetes tradicionales, en gran parte porque los padres no ven con buenos ojos este tipo de diversión a la que consideran poco «interactiva» (otra palabreja de oscuro origen y misterioso significado).

Me he quedado un poco desconcertado después de oir esto. No sabía que hubiese una carrera por ningún lado ni que las consolas participasen en ella. Quizás sean cosas de la edad o de mi aislamiento.

En fin, lo que quiero decir es que no creo que se pueda hacer una distinción entre consolas y otros juguetes (atentos, honorables padres de familia). Si sirven para entretener a nuestros hijos (o a nosotros también, que más de uno se lo pasa como un enano con un pad en las manos), ¿quée más da que sea una consola o cualquier otro tipo de juguete?.

Nuestros sufridos hijos bien se lo merecen.

Por Sir Archibald Bradley



"Dungeon Master II: Skullkeep"



"Heimdall"



"Lunar. The Silver Star"



"Vay"

de CD que existen en dos grupos. En el de rol tradicional incluimos a juegos como **«Eye of the Beholder»**, que será **vendido en nuestro país**, o el **«Dungeon Master II: Skullkeep»**. Estos dos compactos utilizan la **perspectiva frontal** y ofrecen unos menús para controlar el juego, así como para acceder de forma inmediata a los personajes.

La explosión de la calidad

Pero sin duda alguna, los que mejor uso hacen de las ventajas del soporte son los juegos que representan la acción en una particular vista aérea, además de presentar unos **gráficos sorprendentes**, en plan dibujos animados, acompañados por **un sonido y unas melodías dignas de la mejor banda sonora** de una película de éxito. Sin duda alguna, Japón se lleva la palma en este tipo de juegos de rol y en sus comercios es posible encontrar títulos de la calidad de **«Vay»**, **«Lunar: The Silver Star»**, **«Shining Force CD»** y **«Lunar: Eternal Blue»**. Estos cuatro compactos son una auténtica delicia. Para que os hagáis una idea, son los **«Landstalker»** de CD; y ya sabéis que este cartucho es una verdadera gozada.

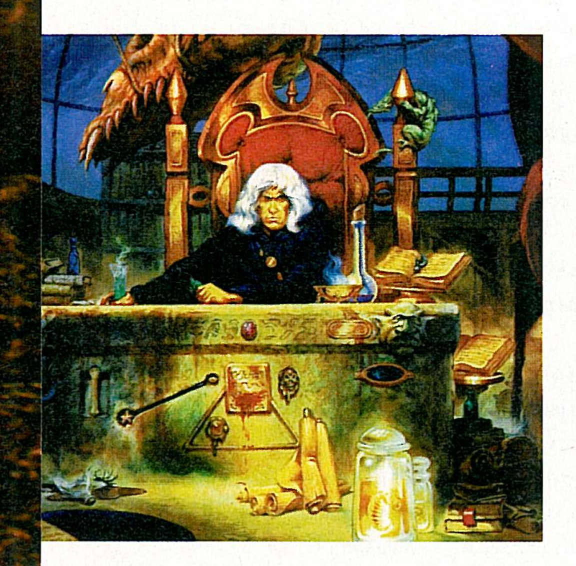
> Con el Mega CD podemos hablar de una verdadera explosión del rol. Sus juegos tienen una calidad sorprendente.

Los inclasificables

Fuera de ambos grupos quedan juegos como **«Heimdall»** o **«Flink CD»**, que aunque no son precisamente de rol, sí que contienen algunas características que los situan en este género.

En fin, poco más os podemos decir de estas joyas que sí explotan la capacidad técnica del CD, además de prometer los mejores juegos de rol nunca antes vistos.





Se acabaron las vacaciones de Navidad, y con ellas un lapso de tiempo estupendo para participar de la diversión con los juegos de rol. Suponemos que en este periodo de tiempo vuestras dudas han sido muchas: así que aquí estoy yo para solucionarlas.

¿Para cuándo «SF II» Game Gear?

RUBÉN PASTOR SANCHEZ.
(Alicante).

P. ¿Cuando llegará el «Shining Force II» de la Game Gear?.

R. Lamento no poder darte una fecha exacta, pero Sega **se piensa mucho sus lanzamientos y no se decide hasta que lo ve muy claro**. Espero que se den cuenta de la gran cantidad de seguidores que tienen este tipo de juegos y saquen más y más cartuchos.

P. ¿No se van a hacer más juegos de rol en la Game Gear?.

R. La próxima salida al mercado de «Shining Force II» ya es todo un síntoma de que algo está cambiando. De todas formas la GG nunca ha sido muy afortunada en este aspecto y han salido muy pocos juegos.

Anillos de «Rings of Power»

MANUEL BARRERO SANTOS.
(Barcelona).

P. Tengo el juego «Rings of Power» y me faltan por conseguir 2 anillos, el del pensamiento y el de la intuición. Del anillo del pensamiento no tengo ninguna pista y del anillo de la intuición tengo la llave y me falta localizar la torre del Dragón. Por favor, ¿Me podría ayudar alguien?. Necesito ayuda urgente.



"RINGS OF POWER". Mega Drive

P. En el juego «Super Hydlide», ¿cómo puedo entrar en el castillo del lago?.

P. En el juego «Cyber-cop» tengo localizados los embriones, pero no sé en qué planta se encuentra la salida.

R. Roleros de pro, un compañero se halla en apuros. ¿Váis a consentirlo?. Ayudadle mandando vuestros consejos a la dirección del club. Seguro que os lo agradecerá un montón.

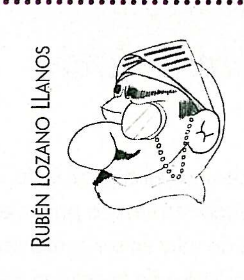
P. Por último me interesa conseguir cualquier juego de rol o estrategia. Precio a discutir o cambiar por otro. Interesados escribir a Manuel Barrero Santos, calle Santuarios 141 primero primera. Barcelona, 08032. o llamar al teléfono 93-358 90 93.

¿Cómo es el «Soleil»?

VICENTE CREMADES GOMEZ.
(Aspe - Alicante).

P. He decidido comprar el «Soleil» y me gustaría que me dieras un breve comentario sobre este juego y explicases algo sobre su argumento y contenido.

También me gustaría que me respondieses a estas preguntas: 1- ¿Qué puntuación le darías?.


RUBÉN LOZANO LLANOS


ALBERTO GOMEZ GONZALEZ

Estos dibujos que aquí ves han sido enviados por los lectores de esta sección. Si tú también quieres ver en estas páginas tu impresión de Sir Archibald Bradley, envía el dibujo al club.



2-¿Su precio será muy alto?.
3-¿Cuando saldrá al mercado?.
4-¿Hay hechizos y armas o mazmorras y calabozos a lo largo del juego?.

R. Para una información más completa, te remito al comentario que se realizó en el número 21 de esta revista.

1- El 93 que mis compañeros le dieron me parece acertado, aunque un puntito más por aquello de estar traducido no le iría mal.

2- Vete preparado para una cifra que rondará las 10.000 pesetas.

3- Debe de estar ya en la calle.

4- La magia domina todo el mundo de «Soleil» y las armas son una parte importante de la aventura. Para que te hagas una idea, el Zelda de Nintendo es muy parecido a esta joya.

Antiguos juegos de rol

LUIS LOPEZ ESCUDERO.
(Roquetas de Mar - Almería).

P. Hola amigos. Me llamo Luis y aparte de preguntaros algunas cosas os voy a dar un par de recomendaciones: ¿Por qué no hacéis comentarios de los juegos de rol que no han aparecido en España?. ¿Por qué no ponéis un apartado en el que vengan los teléfonos de los distintos clubs que os han mandado cartas?.

Ahora las preguntas:

1- He oido rumores de que el «Landstalker» saldrá en España. ¿Es verdad?.

2- ¿Podéis decirme una tienda en la que vendan este juego?.

3- ¿Para cuando el «Story of Thor»?.

R. Hola Luis, siento que lo de los coemntarios de juegos que no han salido en España no sea una opción viable, pero por ahora no tenemos espacio suficiente. Por otra parte lo de los teléfonos no es una mala idea. Lo malo es que si no me mandan los números yo no puedo hacer nada. Eso sí, me comprometo a publicar los que aparezcan a partir de ahora. Palabra.

1- A pesar de mis deseos, fuentes bien informadas de Sega me han comunicado que ese rumor es tan solo eso: un rumor. Mira que lo siento, pero no pierdas la esperanza.

2- Personalmente no lo sé, pero desde aquí hago un llamamiento a los roleros de esta revista para que nos comuniquen posibles lugares donde se encuentre. Es lo más que puedo hacer.

3- Prácticamente seguro que para el segundo trimestre de este nuevo año.

La pregunta del millón

LOLI PICAZO.
(Albacete).

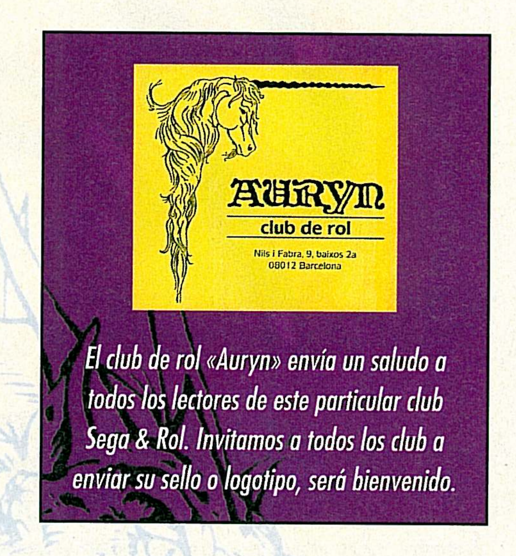
P. Soy una fanática del rol y tengo un gran problema. Varios amigos míos y yo nos encontramos atascados en el mismo punto de la aventura «Shining Force II» y recurrimos a vosotros como nuestra última y única esperanza.

La pregunta es la siguiente; Estamos en Parmecia, en la ciudad de Hassan. No encontramos la forma de que Mr. Rhode nos haga caso. Tampoco vemos a nadie que fabrique o nos dé la espada de Aquiles para derrotar al gigante Taros ni cómo abrir nuevos caminos. ¿Nos podéis ayudar?.

R. Querida Loli, tu problema (y el de tus amigos) es una de las dudas más corrientes que me llegan al cosultorio. Para solucionar tu problema tienes que seguir al pie de la letra las siguientes instrucciones o no conseguirás nada.

1- Recluta al anciano que hay en la cueva del límite sudoriental del desierto que se encuentra al este de Hassan.

2- El anciano abrirá una puerta del viejo vestíbulo que se encuentra al norte de Hassan.



El club de rol «Auryn» envía un saludo a todos los lectores de este particular club Sega & Rol. Invitamos a todos los club a enviar su sello o logotipo, será bienvenido.

3- Después de vencer a los monstruos que hay a la entrada del túnel, busca un tablón de madera.

4- Usa el tablón sobre el árbol de la plaza del pueblo de Ribble. Así se abrirá la puerta de una cueva secreta. Dentro de ella encontrarás la Espada de Aquiles.

5- Llévala contigo cuando visites a Rhode. Te pedirá que te unas a él.

6- Salid a las ruinas de Taros que se encuentran en el borde del desierto al oeste de Hassan.

7- Venced a todos los monstruos antes de atacar a Taros. A continuación atacadle con el personaje que tenga la espada de Aquiles.

8- Mantened a todos los demás personajes fuera del alcance de Taros. Usadlos para que irrumpan en el escenario y curen a vuestro héroe.

9- Después de librarte del gigante conseguirás la caravana y Rhode guiará vuestra expedición por ti. Ahora podrás cruzar ríos y ampliar tu grupo con nuevos personajes e ítems.

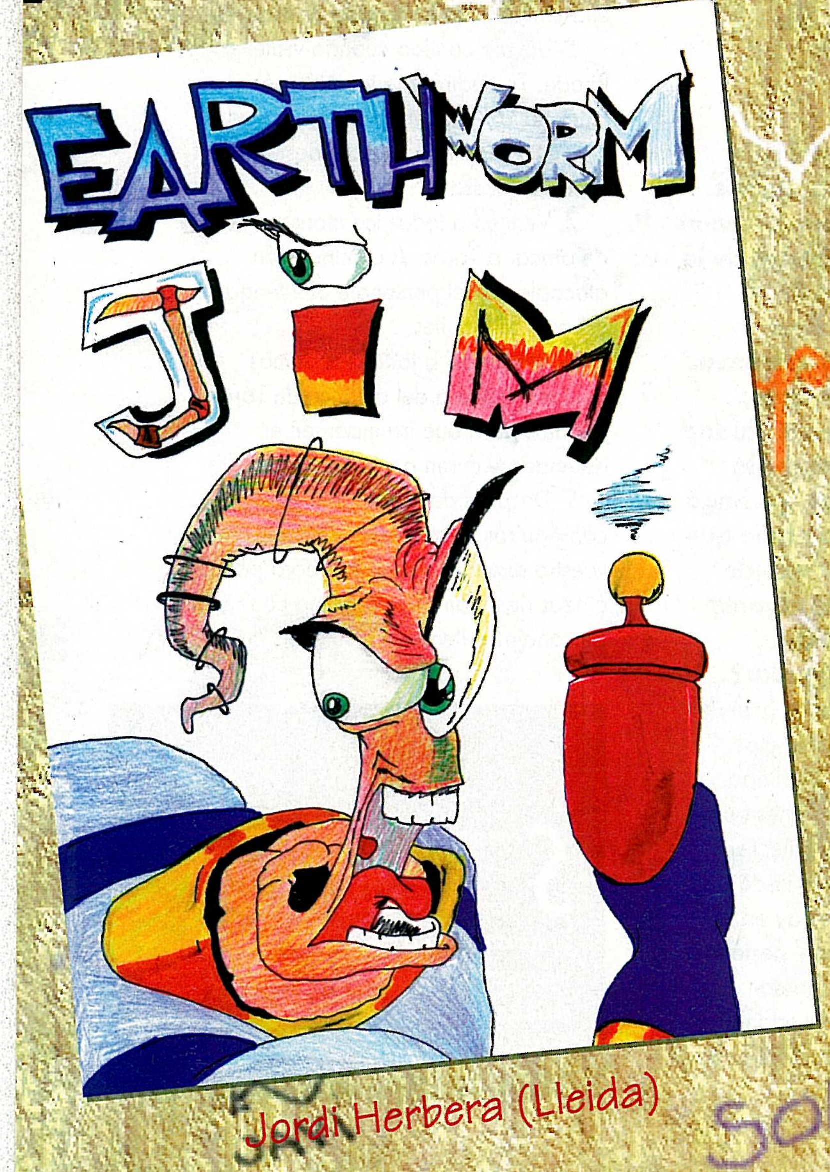


Nota del Club

Seguimos recibiendo cartas y más cartas de vosotros, nuestros lectores. Sir Archibald os agradece infinitamente vuestra participación. Os animamos a que sigáis adelante y nos planteéis todo tipo de dudas, así como sugerencias o recomendaciones. Recordad que la dirección del club es: Todo Sega, Club Sega & Rol, C/Ciruelos nº4, 28700 San Sebastian de los Reyes, Madrid.



¿Qué tal los Reyes? ¿se han portado bien con vosotros? ¿No han sido capaces de satisfacer vuestra petición de camisetas TodoSega?. Si cuando nososotros decimos que es exclusiva, es porque sólo la podréis encontrar aquí. Y para ello, basta con que os esmeréis y nos envíéis una muestra de vuestro arte como dibujantes, ilustradores, grafistas o diseñadores. Recordad que hay una camiseta para cada dibujo publicado. Enviadnos vuestras obras maestras a: Hobby Press S.A. TODOSEGA. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Indicando en el sobre: GRAFFITI.



Jordi Herbera (Lleida)



Salvador Alarcón Lopéz (Burjassot, Valencia)



Julia Caba Araujo (Madrid)




Adrián Bogarill González (Córdoba)



Javier Fernandez-Villacañas (Madrid) 4 años

Raul Jache Chamorro (Gijón) 6 años

María Molina Nájera (Jaén) 6 años

¡Los más Peques!



Ricardo Lafuente Monteiro (Portugal)



Israel Murillo Espada (Madrid)



Juan Antonio Cañas García Barcelona)
NO PUEDE SER... OTRO SUPERGUERRERO!
ASÍ ME GUSTA KNUCKLES.
TENGO QUE CONSEGUIR ESA ENERGÍA COMO SEA!
TIENE UNA ENERGÍA INCREÍBLE!!
CHUCK ROCK JR.
Rubén M. Sánchez Hurtado (Málaga)
Jacobo Sánchez Sánchez Gómez (Toledo)
STREET FIGHTER
ART OF FIGHTING
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE
DRAGON BALL
Miguel Sánchez Espinosa (Málaga)
SEGA
BIENVENIDO AL PROXIMO
Miguel
Daniel Echevarría Barrio (Alicante)
WAS HERE



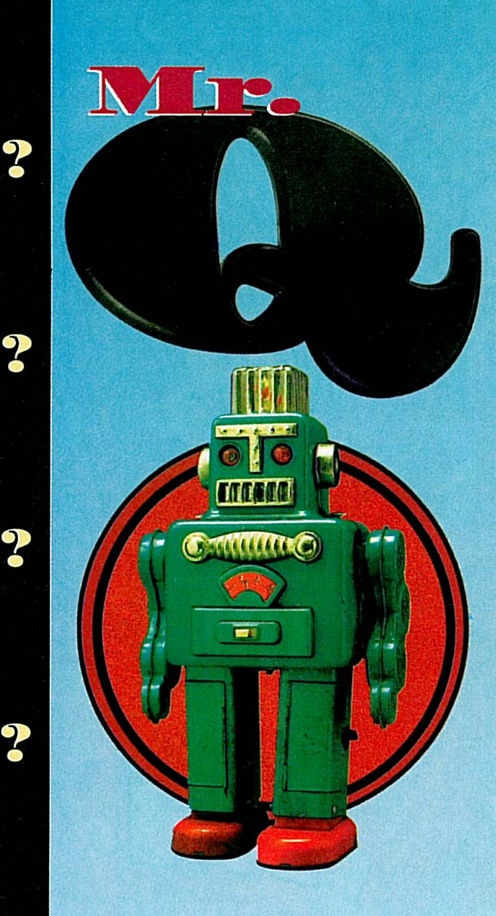
Se suele decir que "nunca es tarde si la dicha es buena". Y esa ha sido la respuesta de Ana, que desde Cádiz nos manda una simpática estampa navidea de dos de nuestros dibujos más queridos: Silvestre y Piolín. Bien Ana, te has ganado esa mochila que tenemos para la Pincelada del Mesa. ¡Feliz Navidad a todos!

Ana Mari Moreno, Puerto del Real (Cádiz)

¡Esta es nuestra Pincelada del Mes!

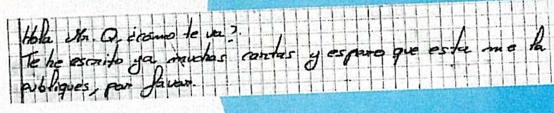
David Martínez Calderón (Jaén)

Cuando el frío aprieta, ni la estación se respeta. ¿Por qué?, veámoslo, ¿es la camiseta un producto de consumo veraniego?, ¿o sirve también para el invierno?. La solución: envíanos tu dibujo y encontrarás tú mismo la respuesta al enigma. ¡Vamos, que es muy fácil!. Hay camisetas para todos los dibujos publicados en estas páginas.



Ya os lo advertimos. Mr. Q lo sabe absolutamente todo sobre este alucinante mundo que gira alrededor de Sega. Para comprobarlo, aquí tenéis una muestra. Nuestro amigo ha procurado contestaros de forma concisa y clara a cuantos habéis querido -y el espacio lo ha permitido- poner a prueba su inmensa sabiduría.

Rise of the Robots y Dragon


Hola Mr. Q, ¿cómo te va?
Te he escrito ya muchas cartas y espero que esta me la publiques, por favor.

P. *¿En el Rise of the Robots podrá elegirse otro robot que no sea el Cyborg?*
R. Para el modo un jugador no, en el modo versus sí, pero sólo en MD.

P. *¿Puedes decirme algo sobre el juego de lucha Dragon?*
R. Está protagonizado por Bruce Lee, está basado en la película del mismo tipo y frece un solo luchador.

P. *De lo dos juegos anteriores, ¿con cuál me quedo?*
R. Depende de tu gusto, pero a mi me gusta más Rise of the Robots.

P. *¿Cuánto vale y dónde puedo encontrar el adaptador para varios jugadores?*
R. Sobre 5.000 pesetas y lo podrás adquirir en tiendas especializadas.

Carlos Solano Salmerón, Murcia.

Novedades para Master

¡Hola Mr. Q!
¿Qué tal estás? Me llamo José Manuel y tengo una Master Sista...
Espero que puedas responderme a estas preguntas:

P. *Puntua en una escala de 0 a 100: Astérix and the Great Rescue, Lion King, Hulk, Streets of Rage II, Aladino y Robocop vs Terminator (de MS).*
R. Para Astérix y SORII, un 86. Robocop, 89. Lion King y Aladino cerca del 92.

P. *Recomiéndame 5 juegos buenos de plataformas.*
R. Aladino, Lion King y Jungle Book. Robocop vs Terminator y los Sonic.

P. *¿Saldrán estos títulos para Master: Dynamite Headdy, Sônic Spinball, Bubsy 1 y 2 o Mortal Kombat II?*
R. El único que tengo seguro que saldrá es Mortal Kombat II.

P. *¿Qué novedades saldrán estas navidades para Master?*
R. Los Pitufos, Championship Hockey, Dragon.

José Manuel González Pérez, Ciudad Real.

Mega CD y su RAM

¿Qué tal Mr. Q?
Vuelvo a ti porque esta es la única revista que contesta las preguntas de la gente sin guasa ni tonterias como otras, y es la única que intenta realmente resolver nuestras dudas. Sigue así Mr. Q, que por mucho que digan y se metan contigo.... eres el mejor.

P. *Sé que el Mega CD tiene bastante memoria, pero ..... no se puede usar con todos los juegos ¿verdad? ¿Por qué? ¿Con qué clase de juegos se puede usar la memoria libre del CD?*
R. Mega CD utiliza la memoria de dos formas: una para acelerar la carga de los juegos y que éstos saquen partido de su capacidad, y la otra para guardar partidas. Ambas memorias pueden ser utilizadas por todos los juegos.

P. *En las instrucciones del Mega CD decía que podíamos comprar cartuchos de memoria RAM, pero ... ¿dónde?*
R. Aún no han sido comercializados, y sólo servirán para guardar partidas.

Marcos Escobar Fernández, Sevilla.

SVP allende los mares

HOLA MR Q :

SOY DIEGO UN CONSOLERO ARGENTINO , QUE ME GUSTA MUCHO ESTA REVISTA , TENGO UNA GENESIS CON VARIOS JUEGOS Y VOY A HACERTE ESTAS PREGUNTAS :

P. *¿Cuáles van a ser los próximos juegos con chip SVP?*
R. No es oficial, pero no tengo ninguna duda de que los habrá. Además, se habla de una especie de adaptador con el SVP incluido en él.

P. *¿Algún truco para Eternal Champions?*
R. Tengo unos códigos de Action Replay. Para energía infinita introduce FFABE B0068. Para un torneo más fácil introduce FF977 50001.

P. *¿Cuál es el mejor plataformas retirando los Sonic?*
R. Aún no ha salido a la calle, pero he visto el Ristar y me parece bueno.

P. *¿Cuáles van a ser los próximos juegos de fútbol?*
R. Kick Off 3, Dino Dini´s Soccer y FIFA 95.

Diego Hernán Quiroga, Buenos Aires (Argentina).

La Carta Del Mes

Zaldibar - 2 - I - 1995

Hola, Mr. Q:

¿Cómo estamos? Soy un forofo de los juegos de lucha "one vs. one" (tengo el Super Street Fighter II' y el Mortal Kombat II) y quisiera que me respondieras a algunas cuestiones así que... ¡prepara tus circuitos!

1.-) En el nº 22 de la revista, dos amigos facilitaban trucos para el "Fatal Fury II", por a quí no lo encuentro y nadie me da referencias. (tengo una M.D.) ¿Ha salido a la calle ya? ¿Cuántos luchadores se pueden elegir sin trucos? Si no ha salido ¿cuándo lo haría? ¿Qué puntuación le darías?

2.-) Hace tiempo hablasteis de posibles conversiones del "Samurai Shodown" y del "Fatal Fury Special" para M.D. ¿Qué pasa con ellas?

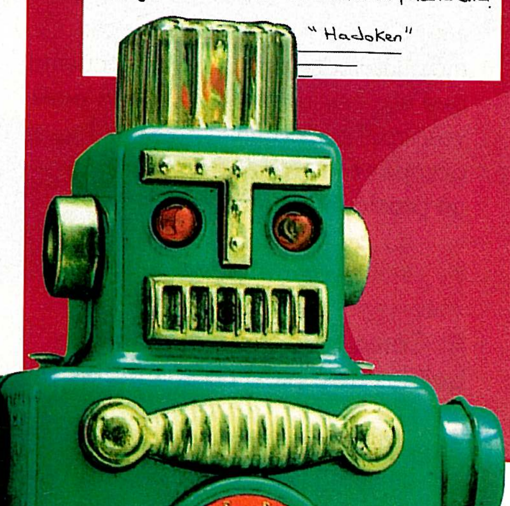
3.-) Primero "Fatal Fury", luego "Art of Fighting"... ¿Cuál será la próxima conversión? ¿Convertirán el "Word Heroes" (1 ó 2) para M. D.?

Bueno, éstas son mis dudas. Espero que tengas a bien el resolvérmelas. ¡Hasta otra!

"Hadoken"

Estimado Hadoken:
Parece mentira, pero tras muchos meses de espera y noticias desmintiendo la conversión de Takara para todo un clásico de la lucha como es Samurai Shodown, por fin lo tenemos en nuestras páginas. Como podrás observar, Takara ha realizado una conversión alucinante, sorprendiéndonos con el tamaño de los luchadores y lo espectacular de la paleta de color. Espero que este Samurai colme tu espíritu luchador. En cuanto a Fatal Fury II, prueba en tiendas de importación, puesto que oficialmente no está a la venta en nuestro país. Por último, no te puedo decir nada acerca de World Heroes puesto que no me ha llegado ninguna información al respecto.

Hadoken, Zaldibar (Vizcaya)



Estrategia pura y dura

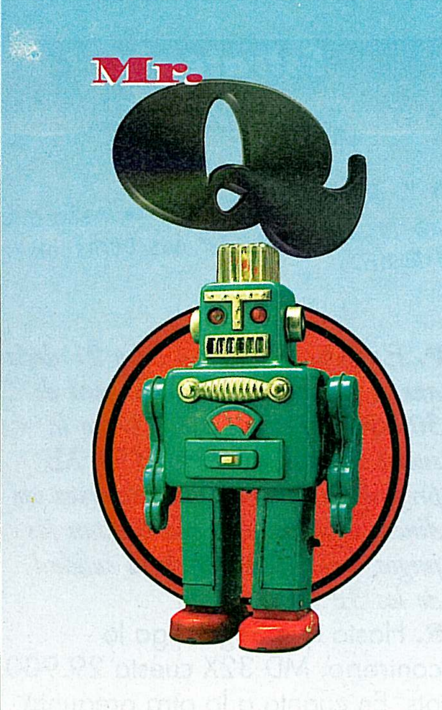
HOLA Mr. Q. TE ESCRIBO CON LA ABSOLUTA SEGURIDAD DE QUE HARAS DE MIS DUDAS UN OCEANO DE SABIDURIA.

P. *En vuestro número 20 y 21 decís que el precio de MD 32X será de 30.000 pts ¿Es cierto?. Tengo la suerte de poseer MD+MCD. Mi pregunta es ¿tendré que gastarme ese dinero, aparte de lo que cuestan los juegos, para disfrutar de la calidad de los 32 bits?*
R. Hasta que Sega diga lo contrario, MD 32X cuesta 29.900 pts. En cuanto a la otra pregunta que me formulas, la respuesta es que sí.

P. *Teniendo en cuenta ambas consolas, ¿tendré una nueva fuente de alimentación y una nueva salida de antena de la MD 32X o servirán los que ya tengo?*
R. Siento mucho tener que ser yo el que te lo diga, pero ¡vas a tener tres fuentes de alimentación para un solo sistema de juego!. En cuanto al cable de antena, tendrás que utilizar el nuevo de MD 32X, pero sí que podrás retirar el antiguo; ya no te hará falta puesto que puedes seguir utilizando juegos de MD si los conectas en la ranura de cartuchos de MD 32X. ¡Ojo!, no creas que por conectarlos en MD 32X vas a ganar algo de velocidad o colorido; nada de eso, los juegos de MD se ven exactamente igual.

P. *¿Tardarán mucho en llegar los juegos de CD32X?*
R. Se supone que los primeros llegarán a partir de Enero: Fahrenheit y Midnight Raiders. Después, es posible que llegue un Tomcat Alley en versión especial, y alguna que otra sorpresa.

Daniel Gómez Ferrándiz, Valencia.



Juegos de rol para 16 bits

-Hola Mr. Q:

Me llamo Vicente Cremades Gómez, tengo una MD y unas dudas que me rondan la cabeza y espero que resuelvas, ahí van colega:

P. *¿Cuál es tu opinión sobre el JDR llamado Relayer? ¿merece la pena comprarlo?*
R. Definitivamente, se va a llamar Light Crusader y será un juego excelente. Programado por Treasure (Dynamite Headdy, Gunstar Heroes) te propone un viaje por un reino fantástico que podrás ver en una perspectiva de tipo isométrica. Podrás realizar toda clase de hechizos ayudado por un menú especial. ¡Y todo esto en castellano!

P. ¿Qué compra me recomiendas: Super Street Fighter II, The Lion King o Soleil?
R. Me inclino por Soleil, además, estará en castellano.

P. *¿Saldrá la segunda parte del juego Dragon Ball Z para Mega Drive?*
R. Poca cosa te puedo decir al respecto aunque estoy convencido de que Bandai está en ello.

P. *¿Qué precio tendrá el Rise of the Robots? ¿Será superior en calidad a los otros juegos de lucha?*
R. Cuesta 8.990 pesetas y es superior en calidad gráfica, porque en jugabilidad deja un poco que desear.

P. *¿Cómo serán los juegos para la futura Game Gear? ¿Serán cartuchos como los de GG o como los de MD?*
R. Está enfocada como si de una Mega Drive portátil se tratará, así que los cartuchos serán los mismos que los de Mega Drive.

Vicente Cremades Gómez, Aspe (Alicante).

Dragon Ball Z y Ranma 1/2 para Mega Drive

~~Hola Mr.Q tengo una Game Gear y me gustaria saber algunas cosas sobre juegos de mi consola:~~

P. *¿Va a ser el Sonic Triple Trouble una especie de Sonic & Knuckles para Game Gear?*
R. Chico listo, sí, solo que Knuckles vuelve a hacer de malo y los buenos son Sonic y Tails.

P. *Dragon Ball Z, Samurai Shodown y Fatal Fury Special para Game Gear, ¿serán las mismas versiones que en otras consolas?*
R. Sí, pero respetando las características de la fantástica portátil de Sega.

P. *Sobre la nueva GG de 16 bits, ¿será un aparato para acoplar a la antigua de 8 bits, o será una consola totalmente nueva?*
R. Totalmente nueva e independiente.

P. *¿Veremos algún Sonic para MD 32X, MCD, MD o GG próximamamante?*
R. Existe uno para MD 32X, de nombre Knuckles Ringstar. pero no te puedo decir nada más sobre nuevos proyectos.

P. *¿Me conviene comprarme el Mortal Kombat II o me espero a algún nuevo juego de lucha u otro Sonic?*
R. Si te gusta el juego, cómpratelo ya y no alargues la decisión en el tiempo; siempre habrá juegos nuevos que te incitarán a seguir esperando y por tanto nunca llegarás a comprar nada.

Luis López López, Castellón de la Plana.

Futuros planes de Sega

Hola Mr. Q, voy a probar tus circuitos con unas preguntitas muy "fáciles":

P. *¿Va a sacar Sega otra consola?*
R. Se llamará SegaSaturn y es una máquina multimedia.

P. *¿Veremos más complementos para Mega Drive?*
R. ¡Dada la actual política de Sega no me extrañaría nada!. Bueno, bromas aparte, creo que la torre Mega Drive ya no puede crecer más. De todas formas, ten en cuenta que esa política es beneficiosa para vosotros, puesto que os permite acceder a nuevas tecnologías por un precio más bien bajo.

P. *¿Son buenos o malos los videojuegos para la salud?*
R. Como todo, depende del uso que les des, pero no son malos.

Jorge Blanco Bargiela, Madrid.

Conversiones de 32 bits para Mega CD

Hola Mr.Q, me llamo Salva, tengo 16 años y una MEGADRIVE+MEGA-CD. También tengo unas cuantas dudas que espero me contestes, ya que hasta ahora no me has contestado a ninguna carta. Espero que esta vez seas un buen robot y me contestes, ¡O.K.!.

P. *¿Se harán conversiones mejoradas de juegos como Virtua Racing Deluxe o Star Wars Arcade de MD 32X a Mega CD 32X, o no podrán realizarse por el lento acceso a disco del Mega CD?*
R. Personalmente, creo que ambos juegos están muy bien en su formato actual y no necesitan una conversión a CD, aunque si buscas un Rebel Assault o un F1 Racing para Mega CD 32X, espérate y verás.

P. *¿MD 32X mejorará el tiempo de acceso y velocidad de transferencia del Mega CD?*
R. MD 32X utiliza uno de sus chips como caché para la lectura de datos del CD, por lo que puede mejorar, pero no te hagas ilusiones, el lector del Mega CD es de simple velocidad y eso no se mejora con nada (a no ser que saquen una unidad nueva, claro).

P. *¿Cuántos polígonos con texturas puede manejar MD 32X?*
R. Del orden de los 50.000.

P. *¿Para qué va a servir la entrada de cartuchos de la Saturn, si ésta ya vendrá con una unidad de CD?*
R. En un principio está previsto que sea para insertar cartuchos RAM de guardar partidas.

P. *MD+MCD+MD 32X, ¿está unión será más potente que la actual consola 3DO y Neo Geo CD?*
R. 3DO es superior: mayor velocidad de proceso, mejor arquitectura interior y lector CD de doble velocidad. En cuanto a Neo Geo CD, hay una diferencia muy importante, ésta es de 16 bits y MD 32X es de 32.

Salvador Martínez García, Valencia.

El Cuidado de los cartuchos

Querido Mr Q.

Tengo una Mega Drive y unas cuantas preguntas para tu infinita inteligencia. (Eso dicen)

P. *Se me ha estropeado un cartucho porque un amigo lo sacó con la consola encendida. ¿Qué tengo que hacer?. La verdad es que lo he hecho otras veces y luego sí funcionaba.*
R. Está muy claro en las instrucciones de los juegos: "Asegúrese de que la alimentación de la consola esté desactivada antes de insertar o sacar el cartucho". Así que creo que te has quedado sin cartucho, y ten mucho cuidado porque puedes estropear la consola.

P. *¿Cómo se graban las partidas en Jurassic Park CD?*
R. En el centro de visitantes hay una sala para realizar tal proceso.

P. *¿Todos los juegos de MD 32X serán del mismo estilo: lucha y guerra?*
R. No, tienes títulos como Fahrenheit, que es una aventura interactiva con vídeo digitalizado que va sobre bomberos, o Cyber Brawl, una especie de juego de plataformas.

P. *¿Hay algún truco para elegir fase en El Rey León, sé uno pero no funciona?*
R. Apunta este: en el menú de opciones, pulsa Derecha, A, A, B y START.

P. *¿Cuándo llegará el Bomberman para Mega Drive?*
R. Ya está aquí, lo puedes encontrar en las tiendas de videojuegos.

Manuel Vacas Dueñas, La Coronada (Córdoba).

Alargando la vida de Game Gear

Hola Mr Q, a ver si me respondes a estas preguntas:

P. *¿Sacará Sega algún adaptador para poner juegos de Game Gear en Mega Drive?*
R. He oido algunos rumores acercade de tal cuestión. Y además, sé que va a sacar una 16 bits portátil y que es factible que ésta sea compatible con los juegos de Game Gear.

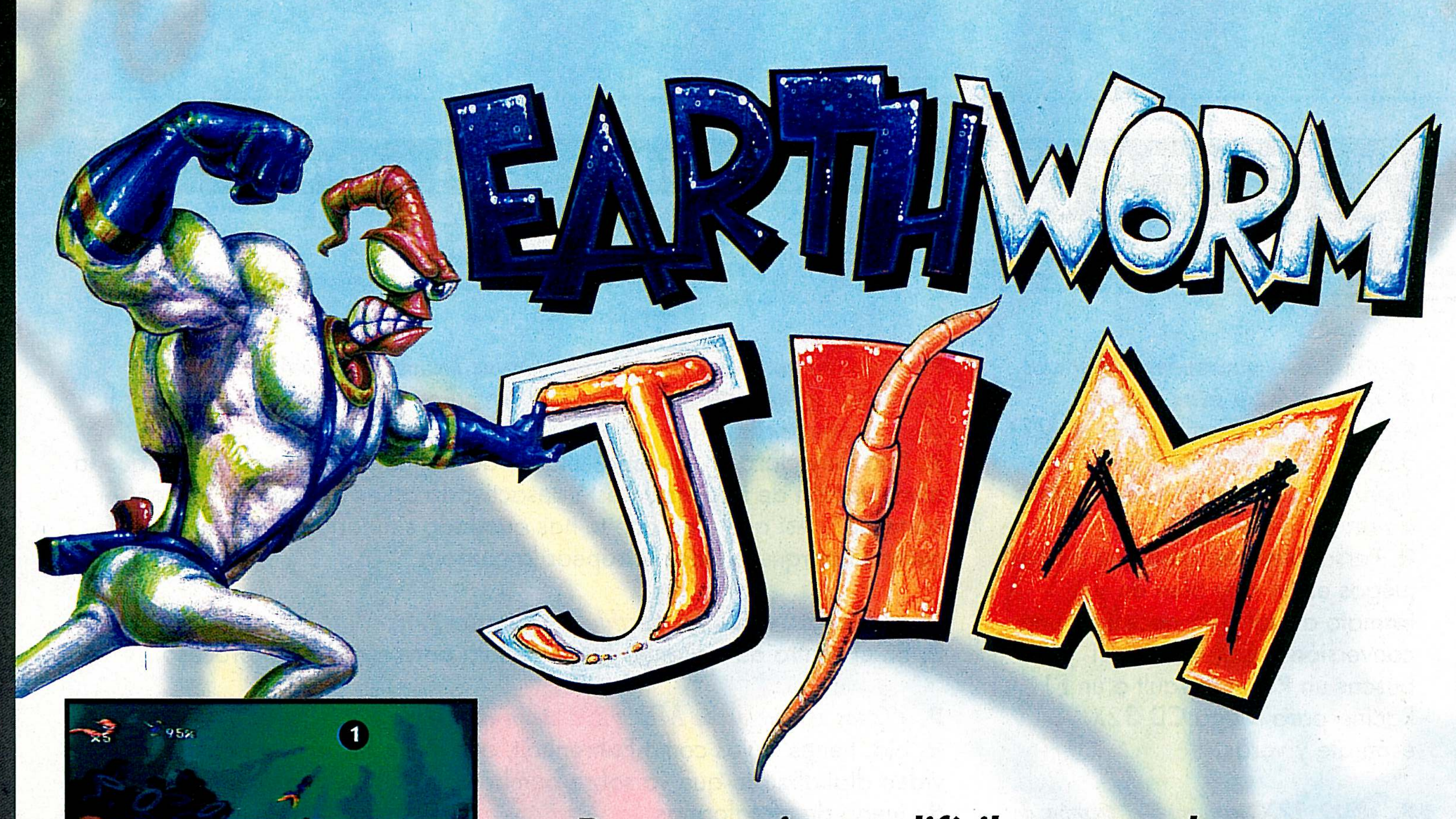
P. *¿Cómo se llamará el Sonic de MD 32X?*
R. Se llamará Knuckle Ringstar.

P. *¿Habrá un Sonic & Knuckles o algo parecido para Master?*
R. Siento no poder confirmártelo, pero no desecho la idea de tal cuestión.

P. *¿Cuál es el juego más caro del mundo?*
R. En términos de entretenimiento casero, los más caros son los cartuchos de Neo Geo. En cuanto al ámbito general se refiere, probablemente sea la AS-1 (una recreativa de Sega) o cualquier espectáculo tecnológico del Epcot Center en USA. En cuanto a Sega, Lethal Enforcers II de Mega Drive cuesta 16590 pesetas.

P. *¿Cuál es la consola más barata del mercado?*
R. Sin duda alguna, la Master System.

Raúl Badosa alias "El viciado del Sonic", Barcelona.



Cuando cuelgues de la cadena, podrás seguir disparando, pero no podrás utilizar el cuerpo como látigo.



Parece un juego difícil, pero no lo es tanto (todo un tópico en el mundo del videojuego). Sin embargo, tiene algunas zonas de delicado acceso. Os hemos preparado una utilísima guía, que iniciamos en este número de TodoSega. El próximo mes, el final.

Fase 1: New Junk City

Si bien la dificultad de este juego es escalofriante, hay algo bueno que conviene recordar. Una vez que empiezas a disparar a un enemigo (**1**), éste queda paralizado hasta que le destruyes. Cerca del comienzo, a la derecha (**2**), debes **disparar contra el frigorífico** para poner a la vaca en órbita. Luego, usa tu salto de helicóptero para introducirte (**3**) por el hueco que queda entre el saliente y los neumáticos. A la izquierda hay una **vida extra** y un **superdisparo**. En la zona superior encontrarás esta curiosa señal de tráfico (**4**). Desde aquí, salta hacia la izquierda para conseguir más **superdisparos**. Para derrotar al cubo de basura viviente (**5**), **dispárale continuamente**, acordándote de esquivar lo que te caerá del cielo. Sigue disparándole aunque te lance yunques. Cuando cabreado vaya a por ti, salta sobre él y **dispárale por detrás** hasta destruirle. Luego, salta desde el saliente de la derecha (**6**) y usa tu cuerpo como liana para recoger el **ítem de energía** que hay en el cielo. Y finalmente, para derrotar al gordo de la polea (**7**), sólo tienes que empujar las cajas que él te va tirando hacia el muelle, a **golpe de latigazo**. Para esquivar los peces, sitúate todo lo que puedas a la derecha. Cuando le hayas acertado unas veces, el **gordo comenzará a moverse**, así que **deberás empujar la caja en el momento justo**.









Esta zona no es difícil, pero contiene una serie de ítems que es mejor aprovechar. Recoge los que están en (1) y (2) para aumentar la energía, pero ten cuidado con la rampa, caen objetos y te dolerá. Para llegar a (3) tendrás que ir hasta (4) y realizar un largo salto para recoger la munición.

DETALLE FASE 1: NEW JUNK CITY

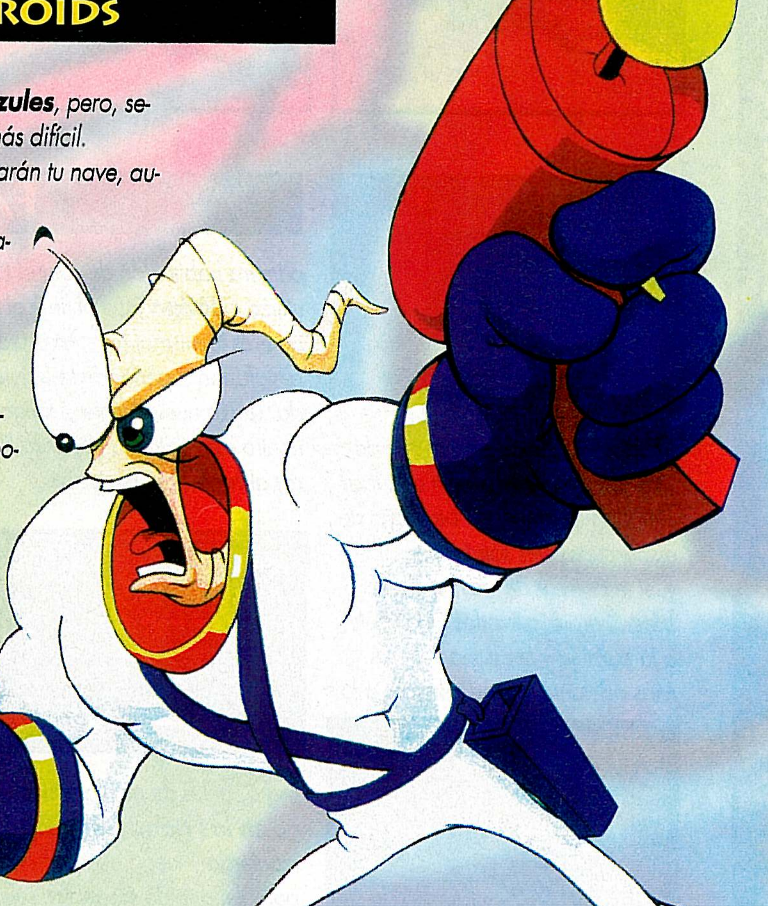
FASE BONUS: ANDY ASTEROIDS

Intercalada entre las diferentes fases del juego, en ella perseguirás a un pollo muy particular. Para continuar, debes ganar la carrera o derrotarle en la fase posterior.
Hay posibilidad de lograr una **Continuación** en cada una de ellas: para ello basta con recoger **50 esferas azules**, pero, según avance el juego, será más difícil.
Las **cápsulas rojas** acelerarán tu nave, aumentando tus posibilidades de ganar la carrera, pero haciéndote más difícil recoger las esferas azules.
Finalmente, las **nubecillas centelleantes** te harán invencible durante unos segundos, no teniendo así que preocuparte por los asteroides.









FASE 2: HELL OR HECK?

*Realmente este nivel presenta una dificultad poco menos que infernal, así que no desesperes, tómatelo con calma y sigue nuestras instrucciones. Desde este punto **(1)**, salta hacia la dere-*

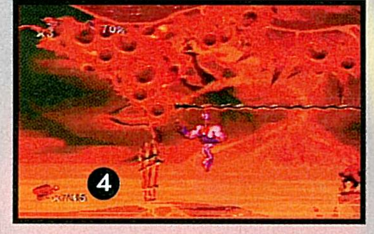


*cha para recoger bastante energía. Mucho ojo con los demonios pues los hay en abundancia, y son bastante fieros. Desde aquí **(2)**, déjate caer y lo harás sobre un diamante gigante. **Corre sobre él** en la dirección **contraria a su rotación** y comenzará a elevarse como por arte de magia. Mientras asciendes echa una ojeada a tu izquierda **(3)**, pues con un sencillo*



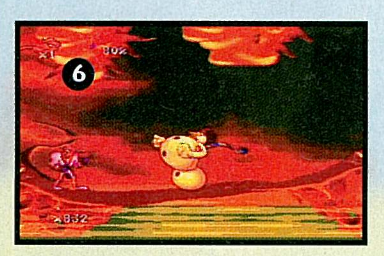


*salto podrás hacerte con una **vida extra**. Tranquilo, porque luego podrás volver al diamante.*
*Para abrir la primera de las puertas **(4) lanza el látigo** contra la polea que hay arriba a la izquierda cuatro veces. Esquivar al hombre de negocios no es demasiado difícil **(5)**. Salta sobre la maraña de papeles que lanza desde su*

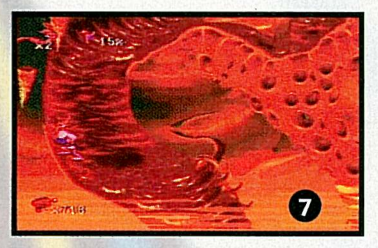




*maletín y luego golpéale. Móntate en el siguiente diamante y llegarás hasta un muñeco de nieve **(6)**. Es sencillo derrotarle si sabes cómo:*



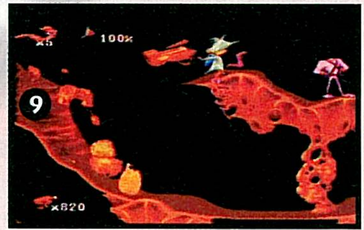
*notarás una marca de nieve en el lugar donde va a aparecer. Corre hacia allí y **golpéale con el látigo nada más salga**. Repite la operación unas cuantas veces y problema arreglado.*



*No recojas este ítem de **energía (7)**, hasta que las estalactitas hayan dejado de caer. Para esquivarlas, muévete continuamente de izquierda a derecha.*
Cuando llegues a los dos diaman-



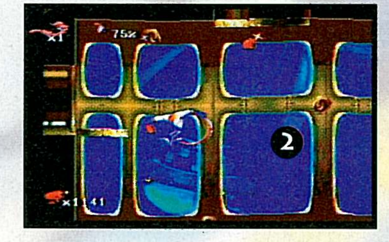
*tes **(8)**, sólo tendrás que montarte para que te suban. Al llegar arriba salta hacia la izquierda y caerás en un huequecillo donde descansa una **vida extra**.*
*Tras pasar la siguiente puerta, deberás ser rápido con el látigo y pasar el barranco balanceándote. De esa manera podrás enfrentarte al **Gato Demonio (9)** jefe final de esta compleja fase. Inicialmente, sitúate bajo él y salta cada vez que las llamas vengan hacia ti. Luego ,tras ponerte de nuevo tu traje espacial, la estrategia consiste en pulsar la pausa continuamente. Cuando intuyas al demonio venir a por ti, apunta, dispara, y quita la pausa. Ten en cuenta que cada vez que le aciertes tendrás que esquivar unas bolas de fuego.*



FASE 3: DOWN THE TUBES



*El primer problema al que deberás enfrentarte en esta fase son los **gorilas**. No trates de dispararlos pues son invulnerables y, si te acercas, te **van a dar bien**. Para esquivarlos **(1)** súbete a la burbuja y presiona ARRIBA.*
Más adelante, cuando llegues a la



*primera habitación de control **(2)**, utiliza tu **látigo** (que al fin y al cabo eres tú mismo) para alcanzar la plataforma superior de la izquierda. Lanza nuevamente el látigo contra esta palanca **(3)** para liberar al **hamster gigante**.*



*Eso sí, antes de montarte usa el látigo **en los ganchos**, primero a la izquierda y luego a la derecha, para llenarte de **energía**. Luego monta en el hamster **(4)** y pulsa los*



*botones constantemente. De esta divertida manera podrás sortear los **gremlins**.*
*Salta a la siguiente habitación de control y podrás entrar en el primer submarino **(5)**. El submarino explo-*



*tará cuando el marcador de tiempo **llegue a cero**, o bien si te **golpeas demasiadas veces**.*
*Usa este primer viaje para familiarizarte. El segundo de los viajes es bastante más complejo **(6)**. Recuerda parar en **todas las espitas** para recargarte de **aire**. Sólo hay un camino posible, por lo que poco te podemos decir. Tienes tiempo de sobra, así que tómatelo con calma para **no chocar** contra las paredes de roca.*



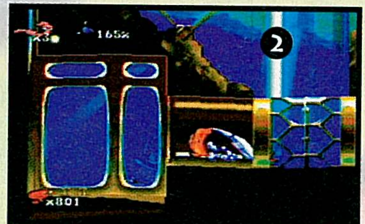


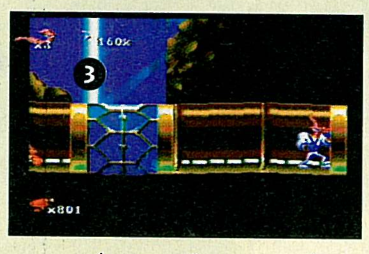
En las fases de agua, tendrás que accionar interruptores (1), recorrer el fondo en submarino (2), eliminar a las bestias hinchables (3), vagar por los pasillos en busca de la salida (4) y esquivar a los gorilas (5).

Fase 4: Down the Tubes II

No es ni más ni menos que una continuación del anterior. Eso sí, lo del viaje en submarino **(1)** no tiene nombre. Su dificultad hará que trates de arrojar el cartucho por la ventana. Si vas demasiado **deprisa**, la nave **estallará de tanto chocar** con las rocas, y si te lo tomas con calma se **acabará el tiempo**. Sólo hay una ruta posible, así que necesitarás realizarlo una y otra vez hasta conseguir acabarlo. Una vez lo termines, espero que sea con la **energía necesaria**, pues no hay más narices que pasar por delante de una **langosta furiosa (2)** que te dará un pequeño revolcón. Pero, si continuas hacia la derecha **(3)** y saltas, llegarás a **una habitación** secreta con **una vida extra** en ella. Y respecto al **jefe final (4)**, ¿qué podemos decir?. Quizá sea uno de los más complicados a los que nos hayamos enfrentado en nuestra vida de jugones. No sé, probad a dispararle a ver qué pasa...









Fase 5: Snort a Problem?

Curiosa competición de «puenting» contra un alienígena de muy malas pulgas. Al mejor **de tres rondas**, deberás **darle caña** mientras os precipitáis en un pozo en cuyo lecho acecha un enemigo hambriento. Mantente alejado del bicharraco hasta que se acerque al **muro**. Entonces, **empújale contra él** para que se lleve un buen trompazo. A veces se pone a girar frenéticamente: deberás alejarte de él. El bicho del agua sólo ataca en la segunda y tercera ronda, así que cuando llegues a su zona, ¡no te acerques a él!.





Seleccion de Nivel y Cheat Mode....



Para realizarlos, deberás pausar el juego y pulsar:
- Para obtener un menú especial : A + IZQUIERDA, B, B, A, A + DERECHA, B, B, A.
- Para acceder al siguiente nivel: A, B, B, A, A+ C, B+C, B+C, A+C.



EL REY LEON

1ª Parte

He aquí la primera parte de una guía de juego que os llevará hasta los confines de la malicia animal; Scar encontrará la horma de su ¨garra¨ en vuestras manos.

Por José Antonio Gallego

Fase 1: The Pridelands



Este escarabajo rojo incrementará la vida de Simba, y tal y como están las cosas, más te vale cogerlo.



Para ello, déjate caer hasta esta plataforma, y desde allí con un potente salto accederás al sabroso ítem...



...por los pelos!!.



Cuando llegues a esta roca, escálala y cruza al otro lado.



Primero ruge al puercoespín, y cuando se de la vuelta salta sobre él. De esta manera podrás coger la vida extra. Pero ojo, que hay sorpresas.



Como esta. Haz que Simba ruede hacia la derecha y encontrarás una habitación secreta.

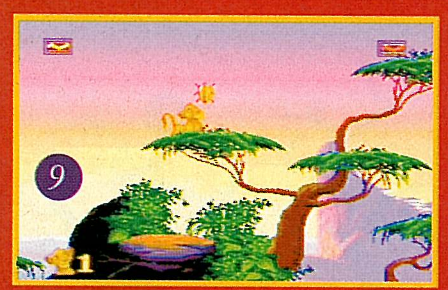


Tras cargarte al puercoespín, podrás conseguir un nuevo ítem de vida y una continuación.



Hay tres árboles en la zona noroeste del mapeado. En el más alto podrás coger este extraño bicho, que te permitirá acceder al nivel de bonus.





Pero eso no es todo. El azul te dará mayor poder de rugido y el otro regenerará completamente tu energía.



¿Que aun no te basta?. Continúa tu viaje hacia la derecha para encontrar un punto de continuación y el último ítem en este nivel. Y ahora...



Vencer a la hiena es sumamente sencillo. Esquiva sus previsibles acometidas un par de veces, bien corriendo a un extremo de la pantalla, bien subiéndote a las rocas. Tras ello, la hiena respirará jadeante. Aprovecha la ocasión para saltar entonces sobre ella. Repite la operación unas cuantas veces, y a otra cosa.

Fase 2: Can´t Wait to be King



Salta sobre el cuerno de este rinoceronte azul y te catapultará a un árbol lleno de graciosos monos.



Luego salta de jirafa en jirafa a toda velocidad . Si eres lento perderás una vida.



En esta primera isla hay dos monos rosas . Sitúate junto a ellos y rúgelos con objeto de cambiar su orientación. Posteriormente descubrirás el porqué de esta maniobra.



Salta sobre el cuerno del siguiente rinoceronte, y si has seguido nuestras instrucciones disfrutarás de un bonito y simpático viaje.



Cuando montes en este avestruz, limítate a seguir las instrucciones en pantalla. La doble flecha hacia arriba indica doble salto. Con un poco de práctica lo dominarás.



En la cima de esta formación de hipopótamos hay una útil continuación. Súbete al hipopótamo de la derecha para acceder a la cabeza de la jirafa, después caerás en otro avestruz.



En esta ocasión no te mostrarán las flechas. Pero para eso estamos nosotros. La combinación correcta es: salto, agacharse, salto, doble salto, agacharse, agacharse, salto, doble salto. De nada.



Ve al primer mono rosa y cambia su dirección de un rugido. Ahora salta sobre el rinoceronte de la izquierda.



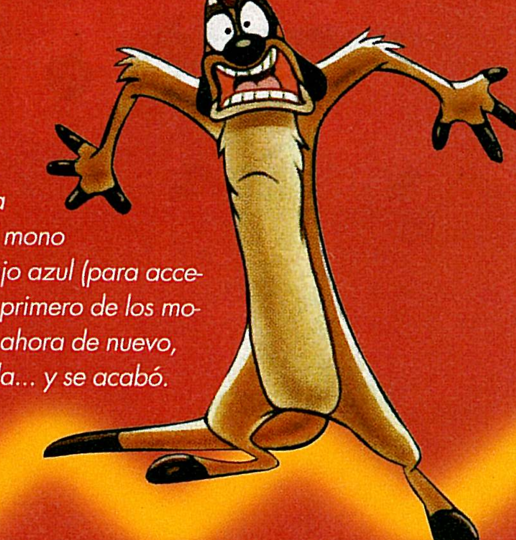
Los monos te lanzarán sobre el agua hasta este otro árbol. Ruge al mono rosa junto al que aterrizarás.



Vuelve a tierra y ve hacia la izquierda. (Vida extra, por cierto). Deberás regresar a la isla saltando de tronco en tronco.



Salta sobre el rinoceronte de la derecha para conseguir otra vida extra. Ruge al mono rosa de la derecha, recoge el escarabajo azul (para acceder al nivel de bonus), y vuelve junto al primero de los monos rosas. Ya le rugiste una vez. Hazlo ahora de nuevo, salta sobre el rinoceronte de la izquierda... y se acabó.



Fase 3: Elephant Graveyard



Vuelven las hienas, esta vez por parejas. La técnica para vencerlas es la de siempre. Esquivarlas, esperar que se cansen..., y a por ellas.



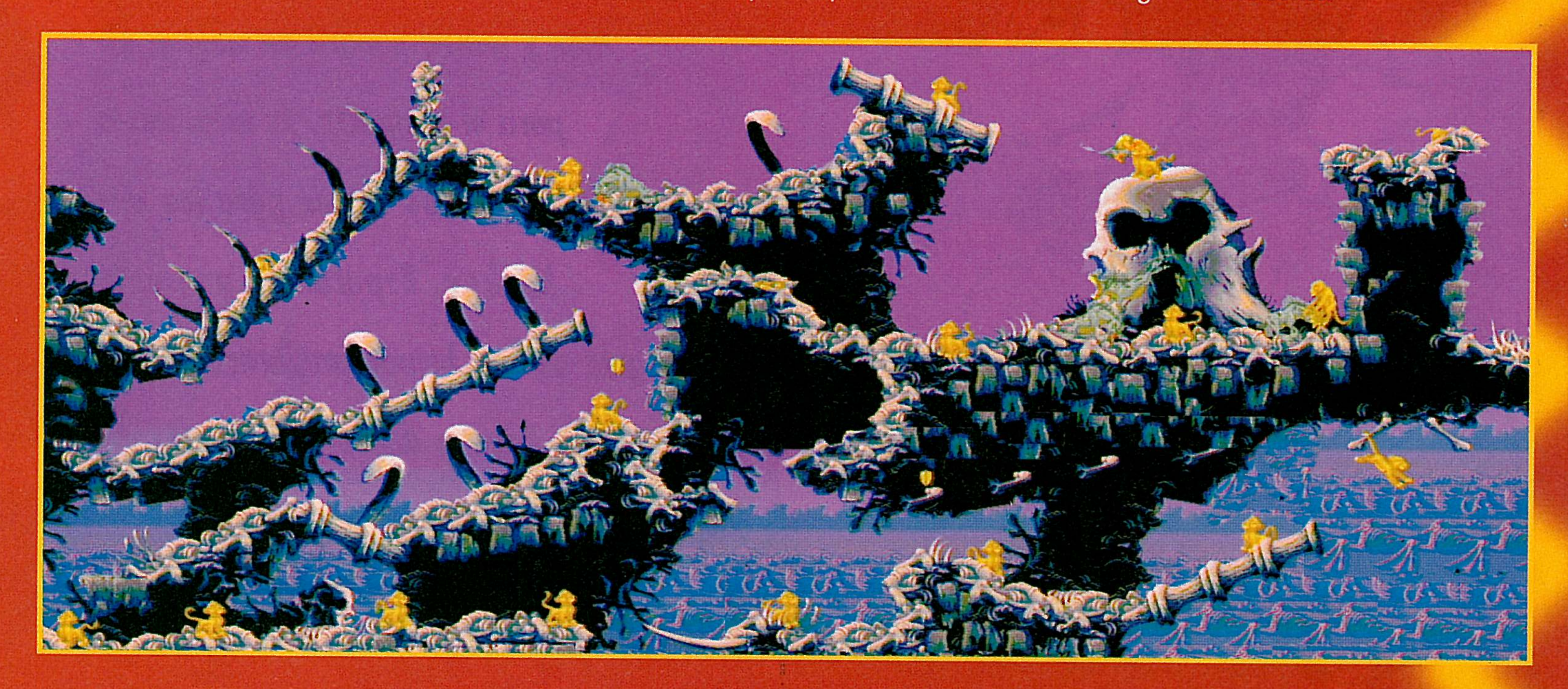
Tras ventilártelas, se abrirá un agujero en el muro de la izquierda. Salta sobre el agujero para conseguir un ítem de fuerza.



Métete por el agujero que dejaste atrás y ve hacia la izquierda. No cojas ese escarabajo azul, pues seráperjudicial para tu salud.



Cuando llegues a este risco, camina hacia la derecha, y luego gírate y salta a la izquierda. Tras una escalada conseguirás unos bonus.





Deberás atravesar este precipicio saltando de hueso en hueso, con la misma técnica de la fase anterior, la de las colas de los hipopótamos.



Siempre que se cruce un buitre en tu camino, aprovecha para saltar sobre su cabeza. Hazlo y te librarás de su molesta compañía.



Cuando llegues a este risco, camina hacia la derecha, y luego gírate y salta a la izquierda. Tras otra escalada conseguirás más bonus.



Apunta el pad en la dirección de salto, y pulsa el botón un par de veces cuando dejes de balancearte. Practica mucho y ojo con el agua.



En la cima del cementerio, a la izquierda, verás una especie de cama elástica. Salta sobre ella hasta romperla. Puedes acceder a unos ítems y a una continuación.



¿Enemigo final?, vuelven las hienas, esta vez en trío. La táctica es la de siempre (repetica anteriormente hasta la saciedad). Cuando rugen ni las toques.



MICKEY MANIA

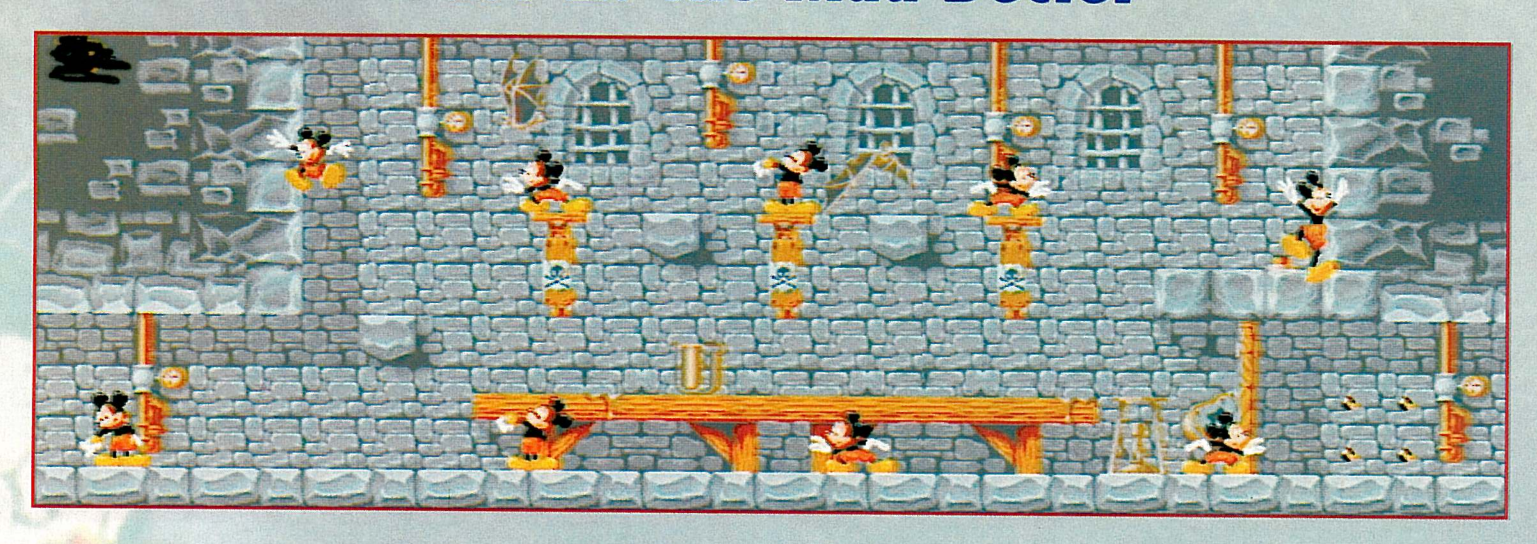
Esta vez le ha tocado el turno a Mickey. Presentado en versiones Mega Drive y Mega CD, el juego es prácticamente igual en ambos formatos, con la única diferencia de un nivel más y banda sonora de calidad CD para el compacto. Es más, hasta los trucos sirven para los dos Mickey. Esperamos que esta completa guía que os hemos preparado sea de utilidad y os lleve a disfrutar aún más del juego, si ello es posible.

Por José Antonio Gallego

Fase 1: Steamboat Willie

Salta sobre la botella que hay al inicio de la fase. El **tapón saldrá disparado** y se incrustará en la boca de la cabra. De esta manera sus **melodías no podrán dañarte**. En cubierta, cárgate al gato. Harás un agujero por el que podrás meterte y recoger **una serie de ítems**. Si te acercas al timón y permaneces quieto unos instantes, Steamboat Willie se llevará un buen susto al ver un ser en colores y echará a correr. Puede ser divertido **sustituirle tú** a los mandos.

Fase 2: The Mad Doctor

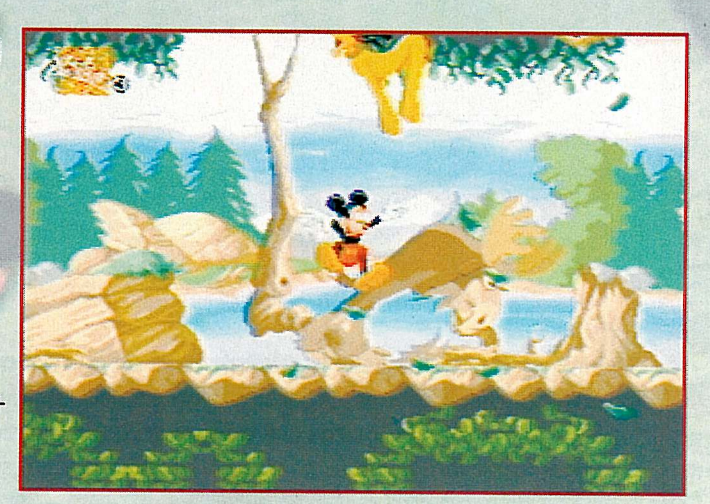


En la fase del laboratorio, **deberás empujar la tinaja**, empezando por la izquierda, hasta **situarla bajo las plataformas** que tienen dibujada una calavera. Luego deberás subirte a esa plataforma para que **un extraño líquido** caiga sobre la tinaja. Cuando hayas echado las tres pociones, **llévala sobre el fuego y pulsa el interruptor que lo enciende**. Al calentarse, **estallará** y **te abrirá el camino** hacia el Doctor Loco. Como ves, es muy fácil.

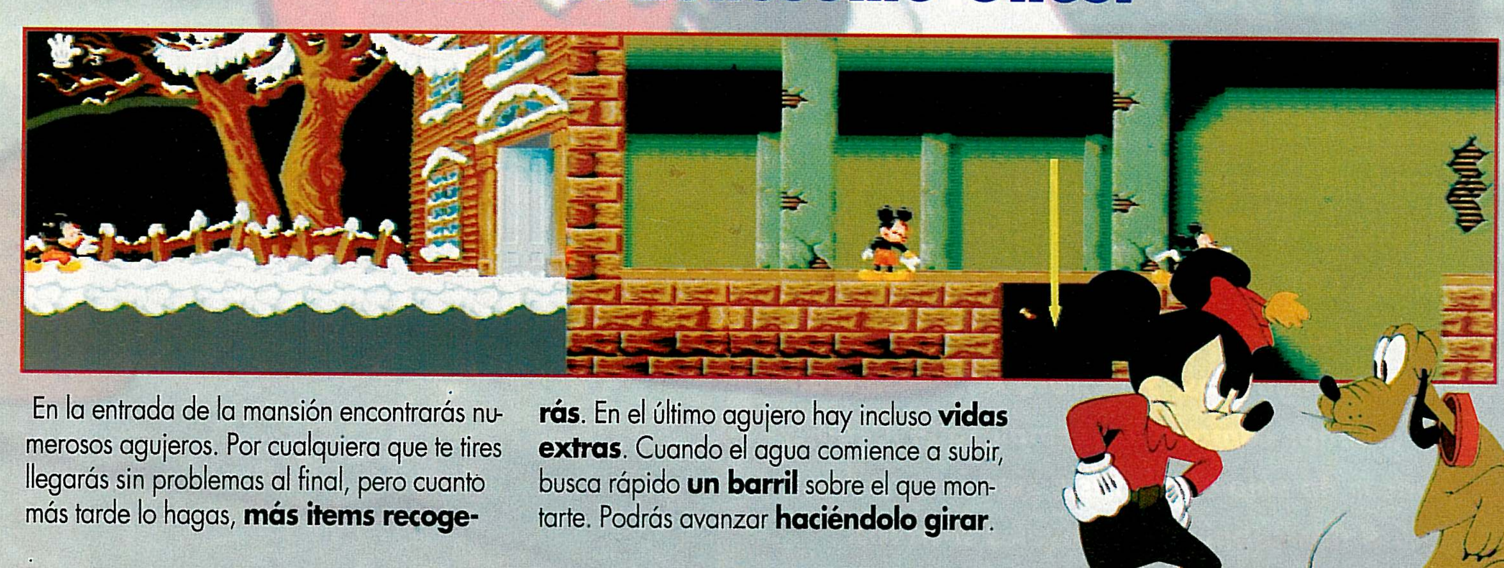
Fase 3: Mouse Hunters



Para esquivar los objetos que caen del cielo, lo mejor es avanzar un buen trecho, y detenerse de golpe. Esta es la manera más segura para no verse aplastado por algún pedrusco. Cuando **Pluto mira fijamente** hacia la izquierda, significa que **se acerca un reno** a toda velocidad. Espera un segundo y salta en esa dirección para esquivarlo. Los lugares donde acaba de **caer una rama** son los más seguros para **esperar al reno**, pues en ese lugar no vuelve a caer nada.



Fase 4: Lonesome Ghost



En la entrada de la mansión encontrarás numerosos agujeros. Por cualquiera que te tires llegarás sin problemas al final, pero cuanto más tarde lo hagas, **más items recogerás**. En el último agujero hay incluso **vidas extras**. Cuando el agua comience a subir, busca rápido **un barril** sobre el que montarte. Podrás avanzar **haciéndolo girar**.

Fase 5: Mickey and the Beanstalk



Fase 6: The Prince and the Pauper



Empuja **el barril hasta la plataforma de madera** de la izquierda. Desde allí podrás saltar a la primera de las lámparas. El truco consiste en **balancearse de izquierda a derecha**. La lámpara oscilará como un péndulo, y así podrás saltar sucesivamente de una a otra.

Cuando caigas al pozo que se inunda, **salta rápido sobre la bomba para hinchar el flotador**. Luego sube en él.
Para atravesar las zonas llenas de soldados, la solución más segura es **saltar sobre sus cabezas**. De esa manera no podrán tocarte. Si encuentras un sistema más seguro, cuéntanoslo.

Elige tu nivel

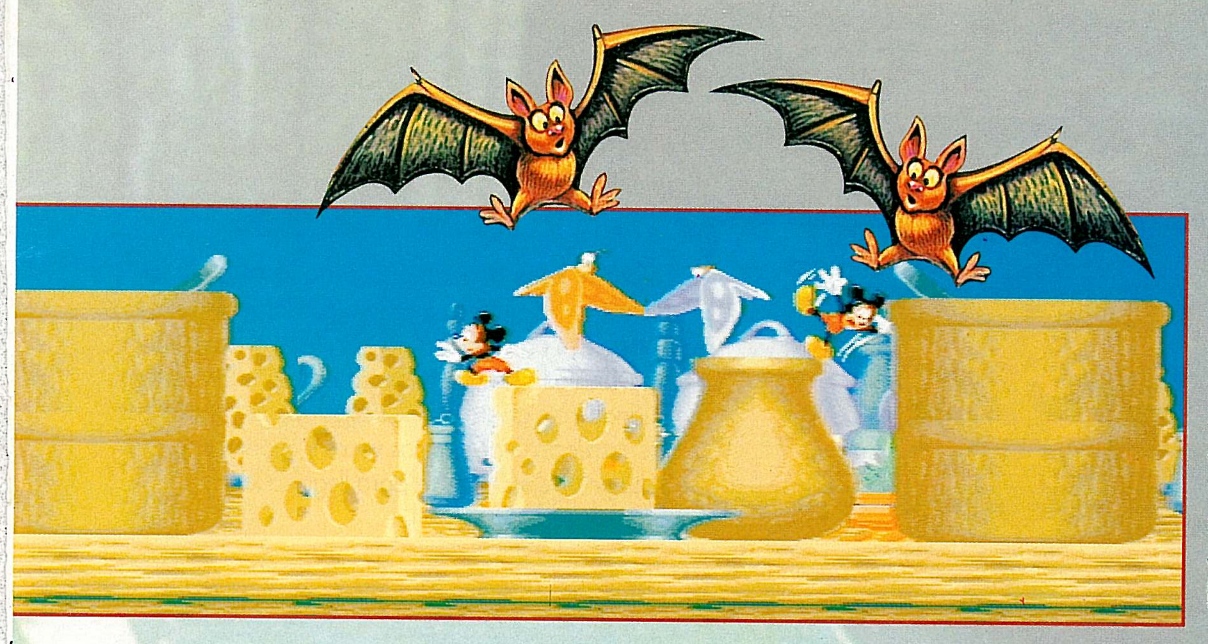
En la pantalla de presentación, elige la opción Sound Test. En los tres parámetros que puedes cambiar, coloca las palabras "Continue", "Appear" y "Think" ("Take that" para la versión CD). Luego coloca el cursor sobre el parámetro "Exit" y pulsa Izquierda durante unos diez segundos. Si el truco ha funcionado sonarán unas campanillas. Empieza el juego, y podrás no sólo elegir fase, sino incluso los distintos subniveles y niveles secretos.



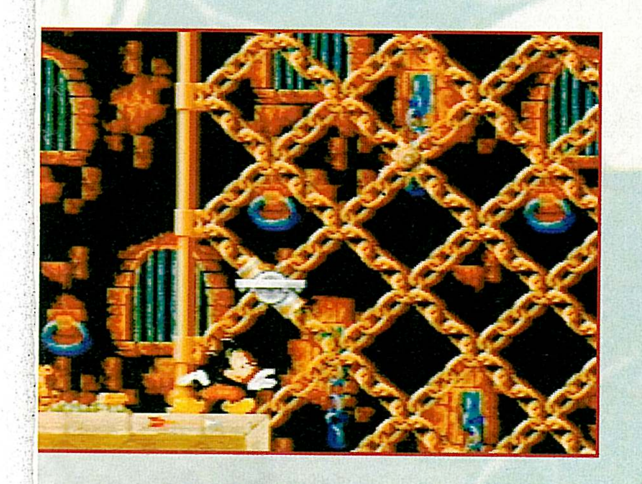




The Mad Doctor



Empuja la maceta hasta situarla bajo las gotas de agua. Nacerá una reluciente planta. **Empújala hacia la izquierda**, aúpate para llegar a la seta, y de allí hasta la planta principal. En la fase del subterráneo al final encontrarás **un interruptor**. Tras pulsarlo retrocede hasta el puente de madera que habías dejado atrás. Advertirás que ya no está. **Déjate caer por el hueco** y te enfrentarás a la araña.

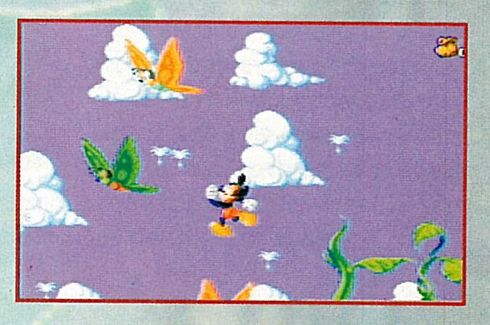


Niveles Secretos

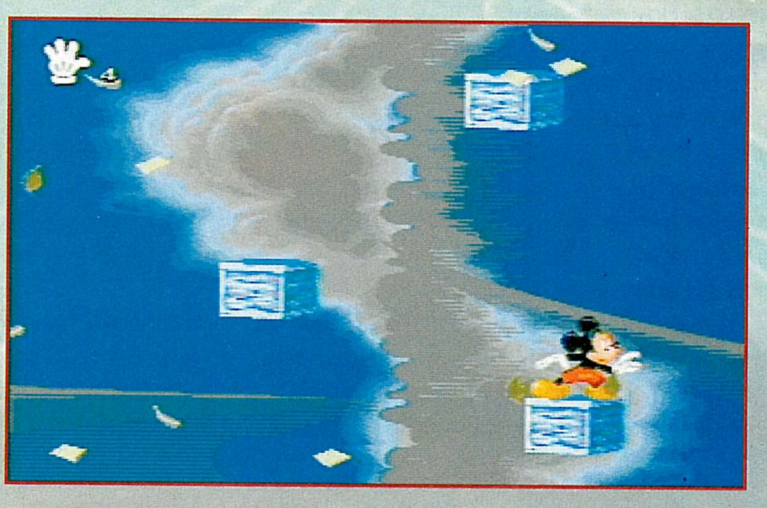
Mickey and the Beanstalk



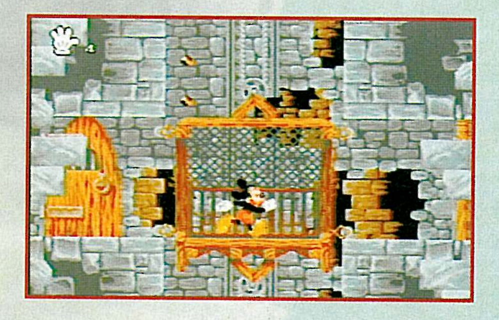




Detente a la entrada del castillo del Gigante. **Deberás saltar sobre el escarabajo que hay en la puerta**, de tal manera que te aupe hasta el interruptor. Tras conectarlo, vuelve hacia la izquierda, y saltando de mariposa en mariposa (una operación que no es precisamente sencilla, pero sabemos que lo conseguirás) **llegarás a una plataforma secreta**, donde podrás recoger **dos bienvenidas vidas extras** y **varias estrellas**. Si además tocas el signo de interrogación gigante, llegarás a un fastuoso nivel secreto llamado **"The Band Concert"**. En él, deberás ascender por las cajas (sin caer en el vacío, puesto que perderás y no habrá bonus) hasta llegar al origen del remolino musical; que no es otro que el Mickey Mouse director de orquesta sacado de "Fantasía", otra de sus películas. Por haber sido tan hábil serás agraciado con una útil **continuación**.

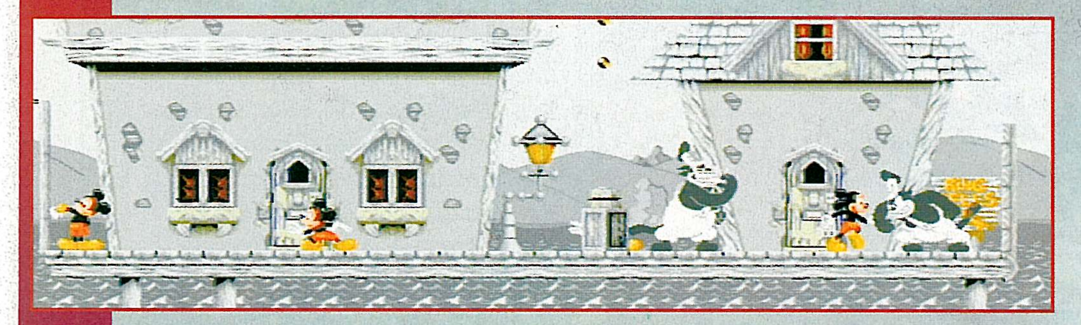


The Mad Doctor



Toma el ascensor hasta el **último piso**. Sal por la derecha, pero **vuelve a entrar de un salto**. El ascensor reiniciará su marcha y te conducirá hasta **un ático secreto**. Ve hacia la derecha y llegará a un pasadizo donde podrás hartarte de **estrellas y canicas**. Luego, las luces se apagarán y solo podrás ver los ojos de Mickey. Aun así sigue **recogiendo estrellas y una vida extra**. Y para finalizar, saluda a Mad Doctor Mickey.

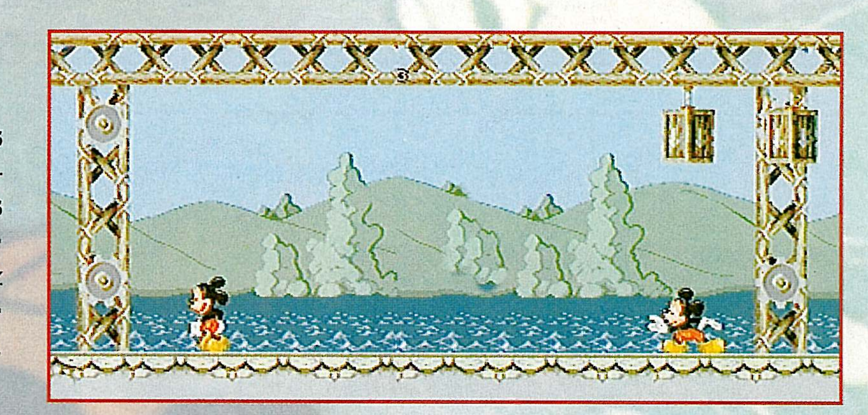
Los enemigos finales



Pete (1928)

En primer lugar deberás acceder a **lo alto de la casa** que hay junto a Pete (ojo con los loros). Allí **haz sonar las campanas**; el puente levadizo bajará. Atraviésalo hasta que unas cajas te impidan continuar. Cuando Pete aparezca a tu espalda, **golpéale con las canicas** unas cuantas veces y le dejarás grogi. Salta **sobre su panza** para llegar a las cajas.

La máquina Infernal



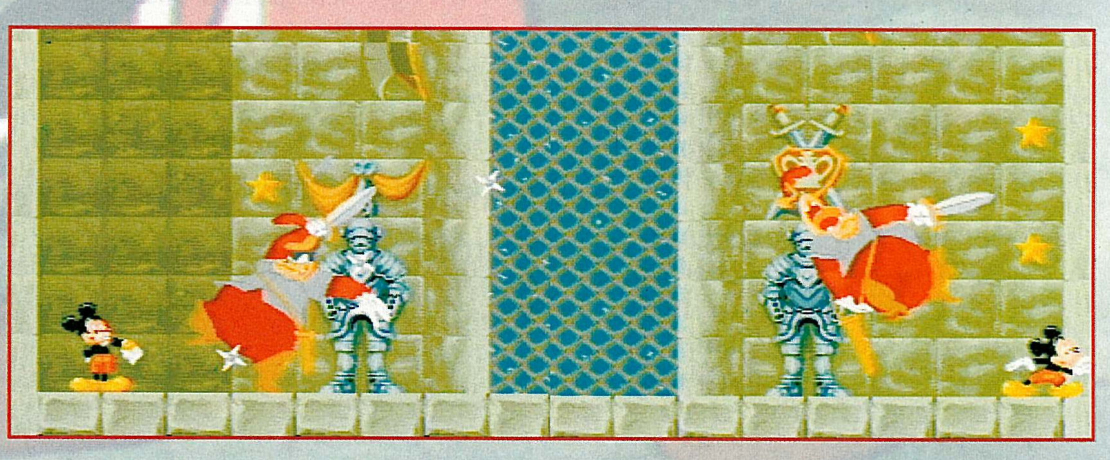
Es fundamental **esquivar la sarta de cajas y bombas** que este absurdo armatoste os lanzará. Cuando tengas ocasión, **lanza canicas** contra **los engranajes inferiores** hasta que queden destruidos. Para poder golpear **los engranajes superiores** tienes que emplear **el muelle** que de vez en cuando deja caer la máquina. **Empújalo hacia el engranaje, salta y fríele a canicas**.

The Mad Doctor



Nada más entrar en su laboratorio **corre hacia la derecha y activa el cohete** que allí hay. De esta manera, aunque el truhán te destruya, volverás a aparecer desde este punto. La táctica consiste en **situarse en una esquina y subirse a la piedra**. Cuando se acerque salta sobre él. Se pondrá a lanzar pócimas como un loco. Corre hacia **la otra esquina** y **súbete a la piedra para esquivar mejor las pócimas**. Repite la operación unas cuantas veces y la palmará.

Pete (1990)

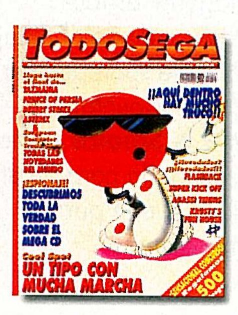


Tómate las cosas con calma pues en esta ocasión el grandullón es **invulnerable a las canicas**. Hay unos cuantos **ítems** a la derecha. Reservalos para cuando estés verdaderamente necesitado. Notarás que de vez en cuando tratará de aplastarte **mediante brutales saltos**.
El truco está en **empujar la silla de pinchos** de manera que al caer se la **encuentre clavada en sus posaderas**. Tras repetir la operación unas cuantas veces **bajarán del techo una polea y un interruptor**. Aquí, debes ir alternativamente de una esquina a otra. El **te lanzará su espada**, que si la esquivas se clavará en la pared. **Salta sobre ella y de allí al interruptor**. La **bola se soltará y le pegará un buen golpetazo**. Repite esa operación unas cuantas veces ... y gracias a nosotros y a tu habilidad (cosa que has demostrado por llegar hasta aquí) habrás terminado el juego.

Demuestra que tienes visión de futuro y consigue los números atrasados



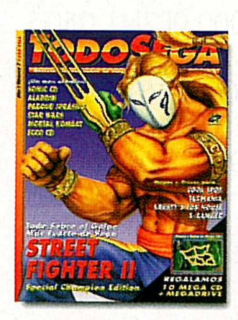
















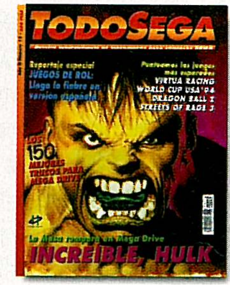






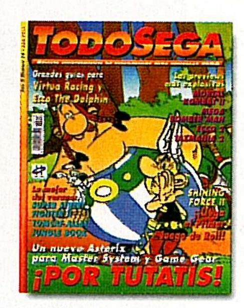


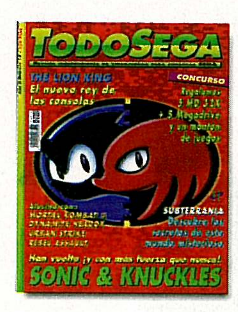


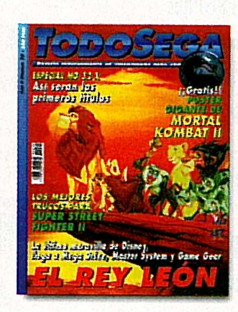
















Porque si te falta algún ejemplar de TODOSEGA, aún estás a tiempo de completar la colección de tu revista favorita. Pero no dejes pasar el tiempo... ¡podrían agotarse para siempre!



Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.



GAME GEAR

Dr. ROOBOTNIC

Passwords de nivel

Nivel 2: Negro, azul, rojo y estrella.
Nivel 3: Amarillo, azul rosa y azul.
Nivel 4: Rojo, rosa, negro y verde.
Nivel 5: Azul, negro, negro, estrella.
Nivel 6: Estrella, rosa, negro y amarillo.
Nivel 7: Azul, rojo, negro y estrella.
Nivel 8: Estrella, rosa, amarillo y azul.
Nivel 9: Azul, estrella, amarillo y rosa.
Nivel 10: Azul, amarillo, rojo y verde.
Nivel 11: Rosa, azul, negro y amarilo.
Nivel 12: Rosa, azul, rojo, estrella.
Nivel 13: Amarillo, rojo, verde y azul.
Nivel final: Rojo, verde, estrella, estrella.

MORTAL KOMBAT

Acceder a Jade y Smoke

He aquí la forma de poder enfrentarse a dos de los luchadores escondidos en Mortal Kombat II. Para **encontrar a Jade** debéis presionar la diagonal arriba-derecha dos veces cuando el dibujo de vuestro personaje sobrepase la marca en la Mortal Mountain.Y para **encontrar a Smoke** sujetad Start y abajo cuendo la cara Toasty aparezca. Mucha Suerte porque debéis estar muy atentos.

ROAD RASH

Empezar en el nivel 5 con cualquier moto

El mes pasado os ofrecíamos la clave para empezar en el nivel 5 con la mejor moto, la Diablo 1000. Pues bien, aqui tenéis el resto de las claves para que podáis escoger la moto que deseéis:

PANDA 750: 00000 0E6K0 159GF 568E6
FERRUCI 850: 00000 0E6K1 15CRU 559B2
SHURIKEN 750: 00000 0E8G1 04ET7 547MH
KAMIKAZE 750: 00000 0E6K0 15I7E 538D5
BANZAI 750: 00000 0E2N1 05I3S 5A8MU
PANDA 600: 00000 0DVJ1 05JH5 510EE
SHURIKEN 400: 00000 0E6K1 04M4N 509LS

MAN OVERBOARD

Primeros passwords

Si sois tan torpes que todavía no habéis conseguido pasar de las primeras fases, apuntad los primeros cinco passwords de este intelegente juego:



1. **JUMPED**
2. **JIGSAW**
3. **WARSAW**
4. **BANANA**
5. **OYSTER**

VUESTROS TRUCOS

MASTER SYSTEM

THE FLINTSTONES

En la pantalla del título pulsa Arriba, Abajo, Abajo, Abajo, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda. Entra en el juego y presiona la pausa. Mantén pulsados los dos botones y presiona lo siguiente en el pad direccional:
Arriba=Niv 1, Abajo=Nivl 3
Derecha=Niv 2, Izquierda=Niv 4

AFTERBURNER

Cuando te derriben pulsa los botones 1 y 2 y presiona Arriba a la vez y conseguirás continues infinitos.

SHINOBI

En la pantalla de presentación pulsa la diagonal Abajo-Izquierda y 2, de esta forma podrás seleccionar el nivel en el que deseas jugar.

CODIGOS DE ACTION REPLAY

ALIEN 3
00C42B63 = BAZOOKAS INFINITOS.
00C42D63 = GRANADAS INFINITAS.
00C42A63 = ENERGIA INFINITAS.
00C42963 = LANZALLAMAS INFIN.
00C42F63 = OPCIONES.

ASTÉRIX
00C09D03 = VIDAS INFINITAS.
00C09A03 = INVENCIBILIDAD.

ASSAULT CITY
00C0D90A = ENERGIA INFINITA.

Sergio Sánchez Toro, Málaga.

MASTERS OF COMBAT

Para jugar con el "Alien" tienes que terminar el juego en el modo de dificultad "normal". Aparecerán los títulos de crédito con los programadores del juego. Después aparecerá las palabras "Masters of Combat" en blanco. Ahora pulsa Arriba y repetidamente el botón 1 hasta que desaparezcan. Vuelve al panel principal y selecciona "Options". En los niveles de dificultad aparecerá uno nuevo "EXTRA" y podrás jugar con el alien.

Juan José Manso, Algeciras. (Cádiz).

GLOBAL GLADIATORS

En la pantalla de presentación vete hasta OPTIONS y entra en su pantalla.

Vete a Music y pulsa Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Derecha. En la misma pantalla aparecerá la palabra CHEATEST. Ponte sobre esa palabra y podrás escoger vidas infinitas, escudo y nivel. También podrás escoger la pantalla de Bonus en la que quieres jugar.

Raimon Bertran Ventura, Barcelona.

GAME GEAR

EL REY LEÓN

Nada más encender la consola empieza a dar giros de 360 grados en el sentido de las agujas del reloj con el pad de dirección hasta que se oiga un ruido. Ahora en la pantalla de Start y Options pulsa start y aparecerá un menu especial de selección de fase.

Yusef Basha Gutiérrez, Madrid.



MEGA DRIVE

BUBSY II

Códigos especiales

Aqui tenéis un buen repertorio de códigos para facilitaros las cosas en este juego, y que además van acompañados de un peculiar sonido.

PODER CÓDIGO. SONIDO.

Media Gravedad: Arriba, C, C, C, abajo. Boeing.

Todos los niveles completos: Arriba, A, A, A, abajo. Clunk.

50 Vidas: B, arriba, B, B, A. Whoop.

99 Balzookas: B, A, izquierda, izquierda. Pop.

99 Diving Suits: B, izquierda, arriba, B. Pop.

99 Agujeros: Derecha, arriba, B, B. Pop.

99 Bombas: C, C, C, arriba, abajo, C. Pop.

Invulnerabilidad: C, A, B, C, arriba, abajo. Pop.

Muros: B, A, B, C. Pop.

MARIO ANDRETTI RACING

Elegir los mejores coches del juego

Para conseguir entrar en las competiciones de élite y no perder nunca comba ante rivales con supuesta mayor potencia que vosotros, apuntad los siguientes passwords:

- Introducid: 2VP8 ZLFE WKDN CSXH TDAB para **un coche en el circuito Indy con todas las virtudes y un motor de lujo**.

- Con el password: EUJQ QFUW SDBY AMAF 3MAA, **para un coche en el circuito sprint encuadrado en el nivel cinco y con dinero para adquirir unas buenas ruedas**.

Finalmente, con la clave KVUE WLD2 WQCS BAVH TJAA **tendréis un coche en el circuito Stock con un puñado de accesorios que os harán competir con todas las garantías**.

DYNAMITE HEADDY

Para ver las animaciones y selección de fase

En la pantalla de presentación presionad Start, y cuando aparezca el menú de modos, iluminad la palabra Options. Después, con el pad uno presionad B, A, B, C, B y Start, y veréis una pantalla en la que **aparecen distintas animaciones del personaje**, que podréis revisar moviendo el pad hacia la derecha.

Para **seleccionar fase**, en la pantalla de presentación presionad Start una vez. Llevad el cursor a Start Game y ahora realizad la secuencia: C, A, izquierda, derecha, B. Si ois un pequeño sonido es que el truco ha funcionado. Volved a presionar Start y entraréis en una utilísima pantalla de selección de fase.

INCREDIBLE HULK

Movimientos especiales

Aquí os ofrecemos unos cuantos movimientos para La Masa que no aparecen en el manual de instrucciones:

- **Ceiling Smash:** Agarrad al enemigo y despues presionad arriba + B.

Hulk Out Moves: Pile Driver: Agarrad al enemigo y presionad A+B.

- **Jump Stomp:** B y después abajo en el aire.

- **Shoulder Charge:** izquierda, izquierda, C, izquierda (mirando a izquierda).

VUESTROS TRUCOS

SONIC 3

Ve a la pantalla de Sound Test mediante el truco publicado anteriormente en esta revista. Elige "Angel Island 1". Empieza a jugar normal y cuando quieras aprieta Start. Luego el botón B sin dejar de presionarlo y con el botón direccional maneja a Sonic. Verás que se mueve a cámara lenta. Dirígelo hasta un anillo de oro gigante. Entrarás en el "Special Stage" con la sorpresa de que también se mueve despacio y no te costará nada ganar las esmeraldas. Si aprietas el botón C muy rápido, Sonic irá más despacio aún y si presionas A volverás al "Sound Test".

Cristina Orenes Parra, Elchhe (Alicante).

FIFA SOCCER 95

Una vez que llegas al menu anterior al partido, selecciona un cambio de control y luego entra en la alineación de la salida. Marca al portero y cambialo por el peor jugador de la plantilla y así con todos. Ahora marcarás goles desde el centro del campo con facilidad. Luego vuelves a cambiar el control para el equipo original y ya está.

DUNE 2

Si quieres tener el radar sin necesidad de gastar más que los créditos correspondientes a una central, sólo tienes que poner el radar cuando haya electricidad. Luego pulsa start y desconecta el radar. Vuelve al juego y construye hasta que la electricidad se agote. Vuelve a conectar el radar y ¡Voilá!.

Carlos Graña Ramos, Ferrol (La Coruña).

JURASSIC PARK

Con la contraseña NYUKNYUK podrás mover el personaje con el segundo mando, con lo que tendrás velocidad turbo y saltarás más alto. También podrás mover al personaje por toda la pantalla sin tocar el suelo. Si quieres elegir nivel, introduce los siguientes códigos:

si juegas con Grant = JPGOxARK.

si juegas con el Raptor = JPROxARX.

En lugar de x se pone el número de nivel:

- Selva= GRANT-1, RAPTOR-1
- Estación de potencia= GRANT-2, RAPTOR-2
- Río= GRANT-3, RAPTOR - no tiene
- Estación de bombeo= GRANT-4, RAPTOR-3
- Cañón= GRANT-5, RAPTOR-4
- Volcán= GRANT-6, RAPTOR-no tiene
- Centro de visitantes= GRANT-7, RAPTOR-5

Jesús Iglesias Hidalgo, Bilbao (Vizcaya).



MEGA DRIVE

MARKO'S MAGIC FOOTBALL
Último código

No es que sea un juego muy difícil, pero por si acaso os encontráis con algún problema, no esta de más que apuntéis este código para llegar al último nivel.

Simplemente introducid el témino **ELF** e inmediatamente os encontaréis en la dura y cruenta batalla final.

MORTAL KOMBAT II
Elegir personaje al azar'

Si queréis demostrar que podéis **competir con cualquier personaje**, dejad que la máquina escoja por vosotros. En la pantalla de selección de personaje, iluminad a uno de los dos luchadores de las esquinas superiores (Liu Kang o Scorpion), y despues pulsad arriba y Start. La computadora seleccionará un personaje por vosotros.

POWER DRIVE
Passwords de nivel

Para los que os resulta difícil marcar buenos tiempos en un juego tan completo y entretenido como este, os tenemos preparada una completa **lista de passwords de nivel**:

- Fase 3, Suecia, 36.440$, Clio
N2WJSVJCORKWLQV1
- FASE 4, Córcega, 8.517$, Clio
VCMHF8Z511XQS8GQ
- Fase 5, Arizona, 88.000$, Astra GSi
9N45JK3G_L1D2FF4
- Fase 6, Finlandia, 109.510$
PKWX6S6RR2SC1KZ9
- Fase 7, Australia, 59.304$, Celica
1SMPXR155P1TGRRS
- Fase 8, RAC, 79.646$, Celica
7L434K_S51T_336L
- Fase 9, RAC (y II), 73.424$, Celica
D2C2SNXP77RXPMYQ

URBAN STRIKE
Fase Secreta

Parece que se ha encontrado un nivel secrato en la fase 4 de Mexico. Para acceder a ella sólo tenéis que presionar el botón A para entrar en la pantalla de códigos e introducir la siguiente clave: **9NHLGBW6SYL**. ¡Que no os pase nada!

ZERO TOLERANCE
Passwords de nivel

Como este juego consta de infinidad de fases, en este número os ofrecemos las claves de las doce primeras:

DOCKING BAY 1: bnp8vt)ng.
DOCKING BAY 2: DDq8vtKug.
BRIDGE 1: HFr8*+Lng.
ENGR 1: PLb*uvPvG.
ENGR 2: Tr-d/vP!4.
ENGR 3: DDY*-vOvW.
ENGR 4: Gra*CrO!V.
GREENHOUSE 1: WL8*CrO!V.
GREENHOUSE 2: ar8*vKFs.
GREENHOUSE 3: LH)*v)Fx.
BRIGE 2: dFL*-vKqx.
REACTOR 1: OP3*-vOiK.

MEGA BOMBERMAN
Passwords de nivel

Tenemos unos útiles passwords que os harán la vida más fácil en este adictivo juego de Hudson:

Área 1: **5120**
Área 2-1: **4501**
Área 2-4: **1051**
Área 3-2: **8112**
Enemigo final área 3: **3352**
Área 4-4: **3353**
Enemigo final área 4: **5653**
Área 5-1: **8114**
Área 5-2: **2814**

SHINING FORCE II
Varios trucos

Aquí va un pequeño especial de trucos para este sensacional juego de rol. Tomad buena nota de ellos:

MODO CONFIGURACIÓN: Tan pronto como aparezca el logo de SEGA, justo despues de que enciendas la consola, pulsa arriba, abajo, arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, arriba, derecha, abajo, izquierda, arriba y B.Oirás un pequeño tono si lo has hecho correctamente.

Ahora, sujeta Start mientras aparecen los diferentes menús del brujo en pantalla. Continua pulsando Start, y elige comenzar el juego o continuar. El brujo tiene que llevarte (si lo has hecho correctamente) al **Modo Configuración**, dónde podrás elegir velocidad turbo, auto batalla, controlar a los enemigos o completar el juego.

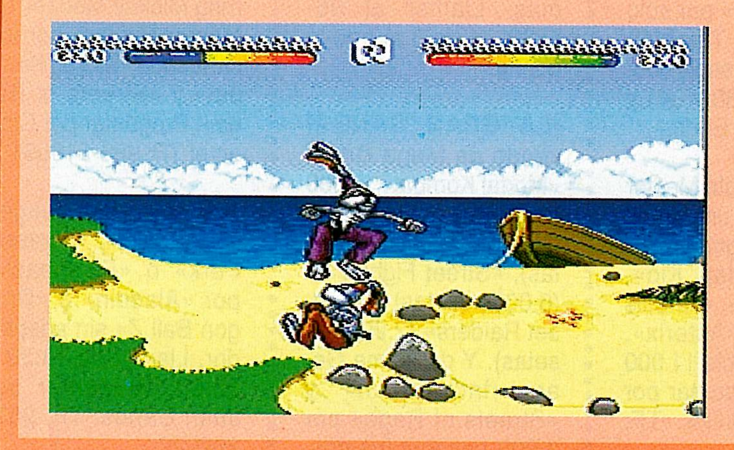
SOUND TEST: Usa el modo configuración para acabar el juego. Despues presiona Reset y comienza un juego normalmente. Elige la opción de continuar e inmediatamente sujeta Start, arriba y pulsa C. **El brujo** te introducirá en el **menú de Sound Test**.

ELEGIR DIFICULTAD: Usa el Modo Configuración para acabar el juego, resetea y elige comenzar un nuevo juego. Después de que tú elijas a tu personaje, tendrás la posibilidad de elegir entre **cuatro niveles diferentes de dificultad**.

CAMBIAR LOS NOMBRES DE LOS PERSONAJES: Usa el Modo Configuración para terminar el juego, resetea y elige comenzar un nuevo juego. Después de elegir a tu personaje, ilumina EXIT en la pantalla de selección del personaje, y presiona A mientras pulsas el botón Start. Cualquier personaje podrá **aparecer instantaneamente** en tu pantalla y podrás **formar un grupo** a tu gusto.

MEGA CD

BRUTAL
Varios trucos



JUGAR COMO LOS JEFES.

- Nada más empezar, en la pantalla de presentación presiona arriba, abajo, **A**, **B**, **C**, **C**, **B**, **A**, abajo y arriba. Despues podréis controlar a **Karate Croc** y enfrentaros a todos los luchadores.

- Si introducís en la msima pantalla **C**, **A**, **B**, **A**, izquierda y A podréis jugar como el otro jefe **Dali Llama**.

- Por otro lado, si utilizáis como código en la pantalla de passwords **E1539LFAZAACEKOI** podréis jugar como Dali Llama y utilizar todos sus movimientos especiales que son los siguientes:

A+B = Provocación.
B+C = Cabezazo.
Atrás A + B + C = Ataque de humo.

CHUCK ROCK
Password primeros niveles

Para ayudar a Chuck a recuperar a su amada novia, nada como unos jugosos passwords de nivel



NIVEL 2: **GJFKFN**
NIVEL 3: **PDPKKN**
NIVEL 4: **JWNTXF**
NIVEL 5: **TSFNVP**

STELLAR FIRE
Pasar de nivel

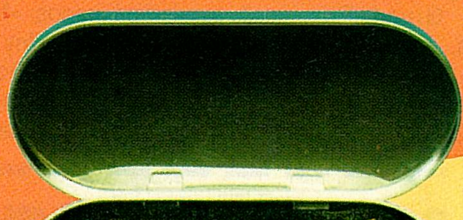
En la pantalla de opciones, presiona y sujeta los botones A, C y Start. Mientras estás sujetando esos botones, presiona Arriba en el pad direccional e inmediatamente pasarás a la siguiente fase. Ahora, cada vez que presiones Arriba pasarás de nivel. En caso de que presiones siete veces arriba podrás ver el final del juego.

HOOK
Para conseguir 99 vidas

Nada más llegar a la quinta fase, la de las cavernas, encontrarás un simpatico "3-Up" para que te recuperes de las vidas perdidas en las fases anteriores.

Una vez allí dejate caer por la primera gruta que se encuentra a la derecha. Una vez abajo, camina por la derecha, tumbate y pasa bajo las rocas para recoger la hoja muerta y...

¡Tres vidas más! Ahora dejate matar y comenzarás el juego con la utilísima cifra de 99 escandalosas vidas...





¡EXCLUSIVOS!

Para conseguir este estuche de geniales y exclusivos pins, enviadnos vuestros trucos a la dirección de siempre, indicando en el sobre **TRUCOS**. Intentaremos publicarlos todos, pero sólo los mejores tendrán su premio, marcado con una estrella. Recordad que son únicos, sólo los encontraréis en **TodoSega**.

SEGUNDAMANO

Venta

VENDO consola Master System II con dos mandos y 7 juegos por 16.000 pesetas. Preguntar por Iago. TF: 981-276814.

¡VIRTUA RACING! vendo este super juego, con un mes, caja e instrucciones. Sólo Granada. Llamar por las tardes. Preguntar por Luismi. Vendo por 7.000 pesetas. TF: 958-501686.

VENDO Master System II con 19 juegos. Entre ellos: «Sonic», «Sonic II», «Sonic Chaos», «Batman», «Spiderman», etc... Precio entre 15.000 y 20.000 pesetas. Los juegos son los mejores. Preguntar por Juan Gabriel. TF: 91-3567145.

VENDO los siguientes juegos de Master System: «Super Kick Off», «Runing Battle» y «World Grand Prix». Nuevos. Vendo por 1.000, 2.000 y 3.000 pesetas. Preguntar por David. TF: 967-218959.

¿Quieres intercambiar tus cartuchos preferidos, vender o comprar alguna consola, o, simplemente, mantener contactos con otros consoleros? Pues si es así, anímate y escríbenos cuanto antes, porque en «Segunda Mano» te ofrecemos la posibilidad de contactar con miles de amigos de Sega que, como tú, tienen mucho que contar. Te esperamos.

VENDO juegos de Mega Drive: «James Pond II», «World of Illusion», «Greendog» y «Batman Returns». Todo el pack por 8.500 pesetas. Como nuevos, bien cuidados, originales y con caja e instrucciones. También vendo otros juegos. Interesados llamar al TF: 979-745080. Llamar los domingos por la tarde. Preguntar por David.

VENDO Master system II con los juegos «Sonic 2», «Donald Duck» y «Castle of Illusion». Todo por 11.000 pesetas. Interesados llamar al 96-3615173 y preguntar por Toni.

VENDO Mega Drive con 2 control pad (uno es de 6 botones) y los siguientes juegos: «Mega Games 2», «Tiny toons», «Ecco the Dolphin», «Rocket Knight Adventures», «Jurassic Park», «Street Fighter II» y «Sonic 3» por sólo 41.990 Ptas. También los vendo por separado. Llamar al 93-8084041 y preguntar por Enric.*

VENDO consola Master System II con un control pad y los juego: «Afterburner», «Alex Kid», «Golden Axe», «Ghouls Ghost» y «Asterix». Precio asequible 11.000 pesetas. Preguntar por Francisco Javier. TF: 91-6886664.

VENDO juegos de Master System a 2.000 y 2.500 pesetas: «Sonic», «Taz-Mania», «Chuck Rock», «Strider», «Asterix», «Castle of Illusion» y «Pitfighter». Sólo Valencia. Preguntar por Nacho. TF: 96-3823867.

VENDO Mega Drive con 4 juegos y 2 control pad (uno de ellos con turbo y el otro de 6 botones). Todo por 19.000 ptas. Llamar al 96-5830174 de 8 a 9 de la noche.

¡LA GRAN GANGA! vendo de Mega Drive: «Mortal Kombat» (7.500 pesetas), «Winter Olympics» (6.000 pesetas), «Street Fighter II» (6.000 pesetas) y «Sunset Raiders» (2.990 pesetas). Y de Game Gear: «Indiana III» y «Streets of Rage» por 2.000 pesetas los dos. Precio negociable en algunos casos. Preguntar por Ausias. TF: 96-3340691. Llamar por las tardes.

Intercambio

CAMBIO juegos de Mega Drive. Tengo el «Columns», «Super Hang-On», «World Cup Italia'90», «Asterix» y «Sonic». Cambio por «Street Fighter II», «Jungle Book», «Mortal Kombat II» y «Eternal Champions». Preguntar por David. TF: 956-431836.

CAMBIO los juegos «Shadow of the Beast» y «Castle of Illusion Starring Mickey Mouse» de Master System por los cartuchos «Mortal Kombat» y «Streets of Rage». Preguntar por Cipri en el TF: 988-518581.

CAMBIO los juegos «Cool Spot», «Jurassic Park» o «Flashback» por «Aladdin» o «Dragon Ball Z» sin adaptador. Llamar de 18:30 a 19:30. Preguntar por Juan Carlos. TF: 957-292922.

CAMBIO el Megapack «Super Hang-On - World Cup Italia'90 - Columns» por el Megacción «Streets of Rage - Shinobi - Golden Axe». Llamar de 17:00 a 19:00 horas al TF: 95-4438047. Preguntar por Manolo.

CAMBIO «Desert Strike» de Mega Drive por «Sonic 2» de la misma consola. Preguntar por

---

NDAMANO SEGUNDAMANO SEGUNDAM

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ☒ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO: VENDO EL JUEGO DE MEGADRIVE «CAPITÁN PLANETA» POR 3.995 PTAS. INTERESADOS LLAMAR AL TELEFONO (927) 41 3728. SOLO PLASENCIA. PREGUNTAR POR NACHO

NOMBRE Y APELLIDOS: Nacho Pinto Carbonell

DOMICILIO: C/ JUAN RAMÓN JIMENEZ Nº 13

C.P. 10600 LOCALIDAD: PLASENCIA PROVINCIA: CÁCERES TLF: 413728

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. TodoSega. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid),** indicando en el sobre: **«Segunda Mano».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia de este cupón. • Esta es una sección gratuita para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.

Merche. Llamar por la tarde. Sólo Barcelona. TF: 93-4386243.

CAMBIO los juegos de Master System II: «El Libro de la Selva», «Cazafantasmas» y «Space Harrier II» de Mega Drive por «Street Fighter II» de Mega Drive. Preguntar por Raúl. TF: 96-3561451.

CAMBIO Master System con «Alex Kid» + 2 juegos con caja e instrucciones, por Game Boy con 2 juegos + caja e instrucciones. Llamar al TF: 93-3352356. Preguntar por Enrique.

CAMBIO juegos de Mega CD: «Rebel Assault», nuevo, por «Night Trap» o por los cartuchos «Landstalker» o «Shining Force 2» de Mega Drive. Preguntar por Fabris. Sólo Madrid. TF: 91-3731706.

CAMBIO juego «Rainbow Islands» y «Bubble Bobble 2» de Master System, casi sin usar, por cualquier otro juegos de la misma consola, a poder ser el «Rampage». Preguntar por Jose Luis. TF: 941-257036.

Varios

CAMBIO consola Master System II con los juegos: «The Jungle Book», «Wimbledon II», «Aladdin», «Asterix», «Batman», «Donald Duck», «Sonic 2», «Mónaco», «Columns», «World Soccer» y «Ultimate Soccer». La cambio por Mega Drive con «Sonic» o la vendo por 15.000 pesetas. Preguntar por Jose Luis.TF: 983-801906.

VENDO los juegos de Mega Drive: «Super Street Fighter II», «Cool Spot», «Flashback», «Sonic 3», «Sensible Soccer», «Sonic 2» y más. O los cambio por un Mega CD y algún juego. Preguntar por Carlos. TF: 91-3560617.

VENDO consola Master System 2 con 3 juegos: «Sonic», «Donald Duck» y «Trasbot» + control pad, por 10.000 pesetas o la cambio por una Mega Drive o Super Nintendo. Escribir a: Alberto Shane Davies, c/Puente Rialto, 1-7º A. 28801 -Alcalá de Henares- (Madrid).

VENDO consola Nintendo con dos mandos y cinco juegos: «Super Mario Bros 3», «Jachie Chan's», «Rollergames», «Kid Icarus» y «Spy Hunter». Todo por 12.500 pesetas. Precio real 33.000 pesetas. Todos con caja y manual de instrucciones. En perfecto estado. O lo cambio todo por una Game Gear más algún juego. Escribir a: Benito Díaz Martínez, c/Extramundi, 75. 15910 -Padrón- (La Coruña).

VENDO «Olimpic Gold» por 2.000 pesetas, «Hockey'93» y «Risky Woods» por 3.000 pesetas y «Flashback» por 6.000 pesetas. O cambio por «Pete Sampras Tennis» Sólo Barcelona. Preguntar por Oscar. TF: 93-6602509.

VENDO O CAMBIO el juego de Mega CD «Microcosm» por: «Robo Aleste», «Lethal Enforces», «Silpheed» y «Batman Returns». O lo vendo por 5.500 pesetas. Llamar de lunes a viernes de 17:30 a 21:00 horas y de 13:30 a 15:00 horas. Preguntar por Oriol. TF: 93-4298520.

CAMBIO consola Mega Drive con los juegos: «Mortal Kombat», «Dragon Ball Z», «Aladdin», «Sonic» y «Warpspeed», por Super Nintendo con algunos juegos. O también vendo. Precio a convenir. Preguntar por Carlos Javier en el TF: 95-4941573.

VENDO Master System 2 con un joystick y 5 juegos por 14.500 pesetas. O cambio por Game Gear con 2 juegos. Preguntar por Israel. Llamar de 4:00 a 6:00 horas. TF: 91-6847738.

VENDO Master System con «Alex Kid», «Sonic», «Chuck Rock», «Shinobi», «Jurassic Park» y «Sensible Soccer», con dos mandos por 20.000 pesetas o cambio por Mega Drive con 4 juegos y 2 mandos. Preguntar por Carlos.TF:948-821688.

VENDO O CAMBIO Master System con ocho juegos por Mega Drive con cuatro juegos. Precio a convenir. Escribe a: Juan Pedro Núñez Rizo, c/Argüelles, 3. 11520 -Rota- (Cádiz).

Clubs

DEVILISH CLUB sólo para conocer amigos. Hay carnets. Sólo 100 pesetas. Preguntar por Sinuhe en el siguiente TF: 955-470446.

SI QUIERES algún truco de Mega Drive, Master System o Game Gear, mándame 100 pesetas y te lo enviaré. No olvides tu dirección. Escribir a: Paty Pallicer Piña, c/San Lorenzo, 22-1º 2ª. 01530 -San Lorenzo des Cardessar- (Mallorca).

CLUB MASTERATOR de Master System. Cambiamos juegos. Yo tengo: «Asterix», «Sonic Chaos», «Lemmings», etc... Hay carnet, trucos, sorteo un Game Child con un juego, el Action Fighter, posters de Dinosaurios, etc... Sólo 15 pesetas cada 20 días. ¡Cuidado dentro de 2 meses cambio de dirección! Ya os la diré. Llamar los fines de semana. Preguntar por Nuria. TF: 973-450636.

¡FLIPA! he formado un club llamado «Pumuki» con: cambio de juegos, revistas, trucos e intercambio de correo. Escribir a: Javier Vázquez Vidal, Glorieta Fortuny, 2-2º Dcha. 11500 -Pto. de Santa María- (Cádiz).

GAME-MEN hay sorteos cada dos meses y trucos cada dos semanas. Carnet de socio y estampa de mascota. 100 pesetas mes y sorteos de películas. Preguntar por Luis Jesús. TF: 953-753229.

CLUB MEGA FLASH escribe una carta con tu foto, dirección y sugerencias. Para toda España. Remitir a: Iván Ojanguren Llanes, c/Vázquez de Mella, 19-5º A. 33012 -Oviedo- (Asturias).

PASA DE LO USUAL este club empieza a lo grande. Si quieres hacerte del club manda 2 sellos de 29 pesetas. Escribe a: Daniel Alvarez Taratiel, c/Huertas, 32-Bajo C. 47005 (Valladolid).

DESEO CONTACTAR con chicos/as de todas las edades que tengan una Mega Drive. Escribe a: Oscar Díaz Granado, c/Pau Ruíz Picasso, 3-1 2. 08950 -Esplugas de Llobregat- (Barcelona).

HEMOS FORMADO un club. Si quieres ser socio envía 150 pesetas y te daremos el carnet e intercambiarémos trucos. Enviar foto. ¡Habrá sorteos! Escribir a Iván Serrano Rollán, c/Talco, 87- B.D. 28021 (Madrid).

CLUB MEGA-MASTER. ¡Anímate! envíadnos trucos y recibiréis otros a elección. Carnet gratis. Enviar a: Antonio Miguel Ortega Sánchez, P/ Obradoiro, 11-Pta. 18. 41019 (Sevilla).

Compra

COMPRO los juegos «Desert Strike» y «Jungle Strike» de Mega Drive. Precio a convenir. Interesados llamar al TF:952-360721. Preguntar por Jose Luis.

COMPRO cómics «Dragon Ball» serie roja y caja con instrucciones del «Sonic» de Game Gear. Todo en buen estado. Llamar de lunes a jueves de 18:30 a 20:30. Preguntar por José Antonio.TF:986-412484.

COMPRO «Micromachines» para Game Gear por sólo 2.500 pesetas. Preguntar por Enrique José.TF:95-4638577.

COMPRO Mega CD con juego por 25.000 pesetas. Llamar al TF:91-3001378. Preguntar por David.

COMPRO los juegos de Mega Drive: «Desert Strike» y «Ghouls'n Ghosts» por 3.000 pesetas y «Afterburner», «Quackshot», «Michael Jackson's Moonwalker» y «Taz-Mania» por 2.500 pesetas. Llámame, soy Jaime. TF: 93-3812532 ó 93-4511125.

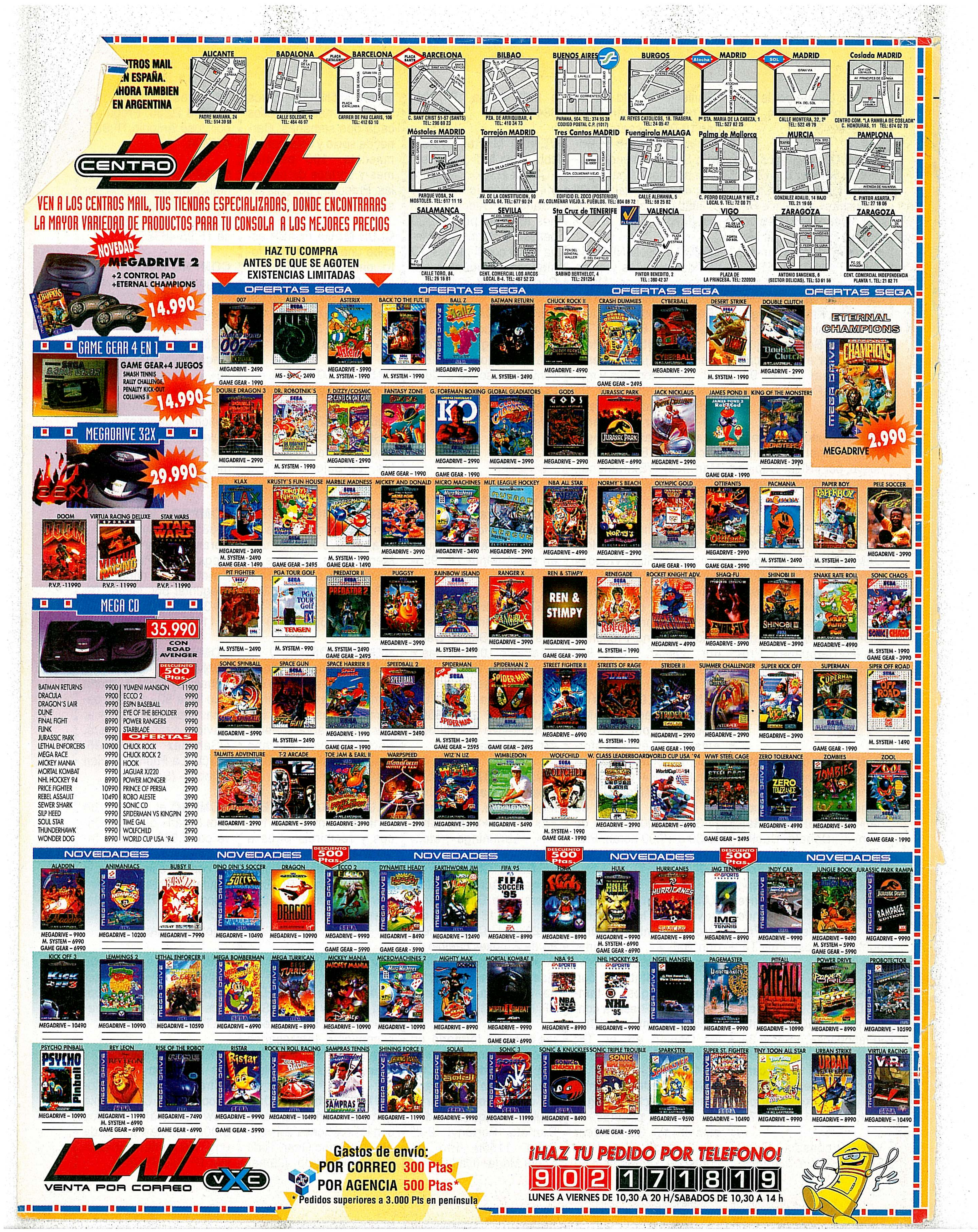
COMPRO los juegos «688 Attack-Sub» y «M-1 Abrams Battle Tank» de Mega Drive. Pago 3.000 pesetas por cada uno. Preguntar por Jaime. TF: 93-3812532 ó 93-4511125.

COMPRO los juegos: «Golvellius», «Ultima IV», «Phantasy Star» y «World Cup Italia'90» a 1.000 pesetas cada uno. Escribir a: David Lázaro Sanders, c/Sánchez Abarca, 36. 37200 -La Fuente de San Esteban- (Salamanca).

COMPRO el juego «Toe Jam & Earl» de Mega Drive por 1.500 pesetas. Interesados mandar el juego contra reembolso a la siguiente dirección: Francisco Javier Rivera Irala, c/La Jara, 20. 06010 (Badajoz). Gracias.

COMPRO cartucho de Action Replay para Master System. Preguntar por Vicente. Precio a convenir.TF: 977-220669.

COMPRO para Mega Drive: «Dragon Ball Z», «Street Fighter II», «Robocop 3» y «Castlevania New Generation». Doy 3.000 pesetas por cada uno. Preguntar por Carlos. TF: 986-481378.



ALICANTE
BADALONA
BARCELONA
BARCELONA
BILBAO
BUENOS AIRES
BURGOS
MADRID
MADRID
Coslada MADRID
Móstoles MADRID
Torrejón MADRID
Tres Cantos MADRID
Fuengirola MALAGA
Palma de Mallorca
MURCIA
PAMPLONA
SALAMANCA
SEVILLA
Sta Cruz de TENERIFE
VALENCIA
VIGO
ZARAGOZA
ZARAGOZA
CENTRO MAIL
VEN A LOS CENTROS MAIL, TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, DONDE ENCONTRARAS LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS
NOVEDAD MEGADRIVE 2
+2 CONTROL PAD +ETERNAL CHAMPIONS
14.990
GAME GEAR 4 EN 1
GAME GEAR+4 JUEGOS
SMASH TENNIS
RALLY CHALLENGE
PENALTY KICK-OUT
COLUMNS II
14.990
MEGADRIVE 32X
29.990
DOOM P.V.P. - 11990
VIRTUA RACING DELUXE P.V.P. - 11990
STAR WARS P.V.P. - 11990
MEGA CD
35.990
CON ROAD AVENGER
DESCUENTO 500 Ptas.
BATMAN RETURNS 9900
DRACULA 9900
DRAGON'S LAIR 9990
DUNE 9990
FINAL FIGHT 8990
FLINK 8990
JURASSIC PARK 9990
LETHAL ENFORCERS 10900
MEGA RACE 9990
MICKEY MANIA 8990
MORTAL KOMBAT 9990
NHL HOCKEY 94 8990
PRICE FIGHTER 10990
REBEL ASSAULT 10490
SEWER SHARK 8990
SILP HEED 9990
SOUL STAR 9990
THUNDERHAWK 9990
WONDER DOG 8990
YUMENI MANSION 11900
ECCO 2 9990
ESPN BASEBALL 8990
EYE OF THE BEHOLDER 9990
POWER RANGERS 9990
STARBLADE 9990
OFERTAS
CHUCK ROCK 2990
CHUCK ROCK 2 3990
HOOK 3990
JAGUAR XJ220 3990
POWER MONGER 2990
PRINCE OF PERSIA 2990
ROBO ALESTE 3990
SONIC CD 3990
SPIDERMAN VS KINGPIN 2990
TIME GAL 2990
WOLFCHILD 2990
WORLD CUP USA '94 3990
HAZ TU COMPRA ANTES DE QUE SE AGOTEN EXISTENCIAS LIMITADAS
OFERTAS SEGA
ETERNAL CHAMPIONS
MEGADRIVE 2.990
007
ALIEN 3
ASTERIX
BACK TO THE FUT. III
BALL Z
BATMAN RETURN
CHUCK ROCK II
CRASH DUMMIES
CYBERBALL
DESERT STRIKE
DOUBLE CLUTCH
DOUBLE DRAGON 3
DR. ROBOTNIK'S
F. DIZZY/COSMIC
FANTASY ZONE
G. FOREMAN BOXING
GLOBAL GLADIATORS
GODS
JURASSIC PARK
JACK NICKLAUS
JAMES POND II
KING OF THE MONSTERS
KLAX
KRUSTY'S FUN HOUSE
MARBLE MADNESS
MICKEY AND DONALD
MICRO MACHINES
MUT. LEAGUE HOCKEY
NBA ALL STAR
NORMY'S BEACH
OLYMPIC GOLD
OTTIFANTS
PACMANIA
PAPER BOY
PELE SOCCER
PIT FIGHTER
PGA TOUR GOLF
PREDATOR II
PUGGSY
RAINBOW ISLAND
RANGER X
REN & STIMPY
RENEGADE
ROCKET KNIGHT ADV.
SHAQ-FU
SHINOBI III
SNAKE RATE ROLL
SONIC CHAOS
SONIC SPINBALL
SPACE GUN
SPACE HARRIER II
SPEEDBALL 2
SPIDERMAN
SPIDERMAN 2
STREET FIGHTER II
STREETS OF RAGE
STRIDER II
SUMMER CHALLENGER
SUPER KICK OFF
SUPERMAN
SIPER OFF ROAD
TALMITS ADVENTURE
T-2 ARCADE
TOE JAM & EARL II
WARPSPEED
WIZ 'N LIZ
WIMBLEDON
WOLFCHILD
W. CLASS LEADERBOARD
WORLD CUP USA '94
WWF STEEL CAGE
ZERO TOLERANCE
ZOMBIES
ZOOL
NOVEDADES
DESCUENTO 500 Ptas.
ALADDIN
ANIMANIACS
BUBSY II
DINO DINI'S SOCCER
DRAGON
ECCO 2
DYNAMITE HEADY
EARTHWORM JIM
FIFA 95
FLINK
HULK
HURRICANES
IMG TENNIS
INDY CAR
JUNGLE BOOK
JURASSIC PARK RAMPAGE
KICK OFF 3
LEMMINGS 2
LETHAL ENFORCER II
MEGA BOMBERMAN
MEGA TURRICAN
MICKEY MANIA
MICROMACHINES 2
MIGHTY MAX
MORTAL KOMBAT II
NBA 95
NHL HOCKEY 95
NIGEL MANSELL
PAGEMASTER
PITFALL
POWER DRIVE
PROBOTECTOR
PSYCHO PINBALL
REY LEON
RISE OF THE ROBOT
RISTAR
ROCK'N ROLL RACING
SAMPRAS TENNIS
SHINING FORCE II
SOLEIL
SONIC 3
SONIC & KNUCKLES
SONIC TRIPLE TROUBLE
SPARKSTER
SUPER ST. FIGHTER
TINY TOON ALL STAR
URBAN STRIKE
VIRTUA RACING
MAIL VXC VENTA POR CORREO
Gastos de envío:
POR CORREO 300 Ptas
POR AGENCIA 500 Ptas*
* Pedidos superiores a 3.000 Pts en península
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
902 17 18 19
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H/SABADOS DE 10,30 A 14 h

Suscríbete a TODOSEGA

Te quedarás con toda la "clase"

Ahora, al suscribirte durante un año o renovar tu suscripción a TodoSega **(12 números x 350 pesetas = 4.200 pesetas)** recibirás cómodamente la revista todos los meses en tu casa junto con esta mega carpeta clasificadora de nuestro puercoespín favorito.

Para suscribirte sólo has de mandar el cupón que aparece en la solapa de la revista con todos tus datos o llamarnos a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **(91) 654 72 18** (desde las 9.00 de la mañana hasta las 2.30 de la tarde y desde las 4.00 de la tarde hasta las 6.30). Pero ¡ojo!, esta oferta es sólo válida para las primeras 500 suscripciones que recibamos y exclusivamente dentro de España.